Wygraj Gamecube z trzema grami oraz 6 gier na PS2!

PlayStation 2 • Dreamcast • PsOne • Gamecube • Xbox • GameBoy

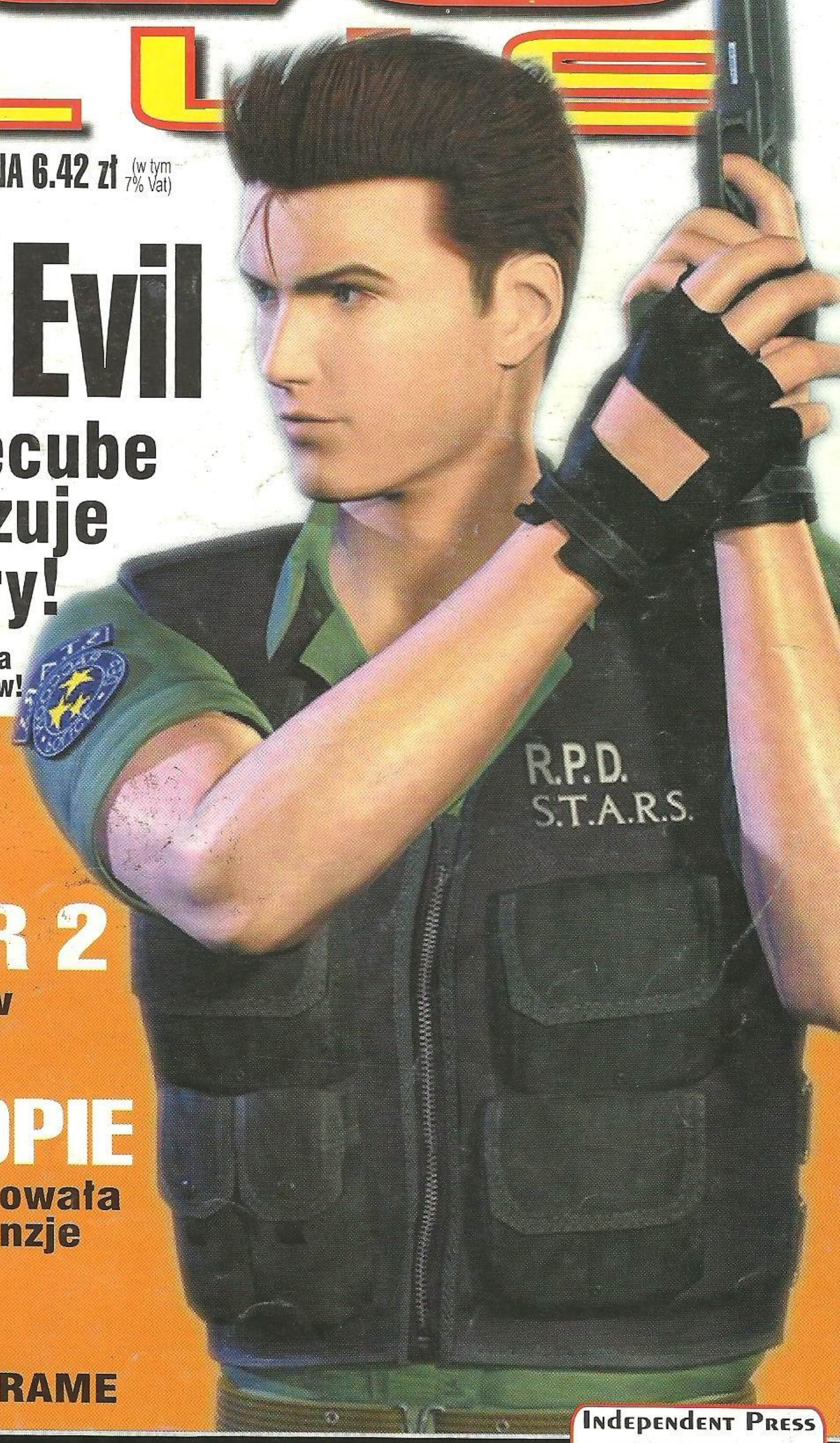
NEO PLUS

KWIECIEŃ 2002 (04/2002) CENA 6.42 zł (w tym 7% Vat)

Resident Evil

Gamecube pokazuje pazury!

Bądź świadkiem rewolucji - Banan sprawdza na sobie najbardziej przerażający z horrorów!



TEKKEN 4
ONIMUSHA 2
SOUL CALIBUR 2

Czy Namco i Capcom znów uda się dostarczyć hity?

XBOX W EUROPIE

Konsola Microsoftu wylądowała w Europie - pierwsze recenzje

PORADNIKI

SHADOW MAN 2 i FATAL FRAME

Recenzje

Fatal Frame, Blood Omen 2
Star Wars Jedi Starfighter
King's Field, Mad Maestro
Mr. Moskeeto, Army Men RTS

Zajawki

Blood Rayne, The Lost
Tomb Raider: Angel Of Darkness
Soul Calibur 2, Everblue
Master Rallye, Crazy Taxi 3

Independent Press
9 771505 820004 04
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

PEŁNA, NAJŚWIEŻSZA OFERTA 24 H/DOBĘ: WWW.ULTIMA.PL

ULTIMA ® Elektroniczne Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas, wyślij je pocztą lub e-mailem.

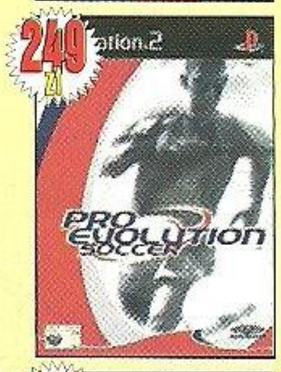
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa

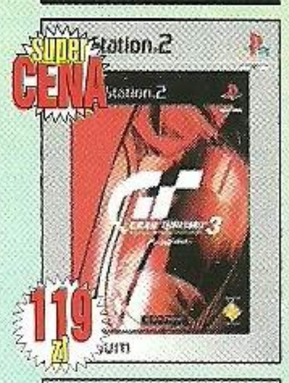
www.ultima.pl
e-mail: ultima@ultima.pl
pn.-pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 15.00

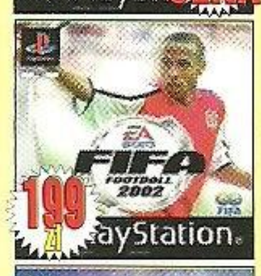
nowe niższe CENY Na wybrane tytuły PS2

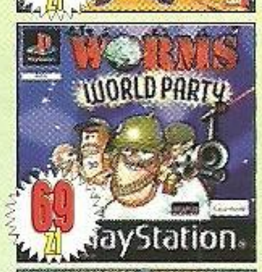
PLAYSTATION 2

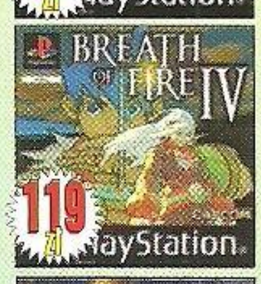
- 007 AGENT UNDER FIRE 229
- ACE COMBAT 229
- BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE (PL) ..... tel.
- BOUNCER 199
- BLOODY ROAR 3 249
- BURNOUT 229
- CAPCOM VS SNK 2 229
- CHAMPIONS LEAGUE 2001/2002 199
- CRASH: WRATH OF CORTEX 159
- CRAZY TAXI 249
- DARK CLOUD 239
- DEAD OR ALIVE 2 169
- DEVIL MAY CRY 259
- DROPSHIP 229
- ECCO THE DOLPHIN 229
- EVIL TWIN 249
- EXTREME G3 249
- F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2002 249
- F1 FORMULA ONE 169
- FIFA 2001 189
- FIFA 2002 229
- GIFT 229
- GRAN TURISMO 3 229
- GTA 3 199
- HALF LIFE 169
- HEAD HUNTER 229
- HERDY GERDY 229
- JAK & DEXTER 229
- KESSEN 139
- KNOCKOUT KINGS 2001 229
- LOTUS CHALLENGE 199
- MAX PAYNE 199
- MAXIMO 229
- METAL GEAR SOLID 2 (marzec 2002) 249
- MOTO GP 169
- NBA LIVE 2001 189
- NBA LIVE 2002 229
- NBA STREET 259
- NHL 2001 189
- NHL 2002 259
- MONSTERS INC. 199
- ONIMUSHA: WARLORDS ..... tel.
- OPERATION WINBACK 249
- PIRAETS: LEGEND OF BLACK KAT 229
- PRO EVOLUTION SOCCER 249
- QUAKE III REVOLUTION 139
- RAYMAN REVOLUTION 249
- RED FACTION 249
- RESIDENT EVIL: VERONICA X 219
- REZ 229

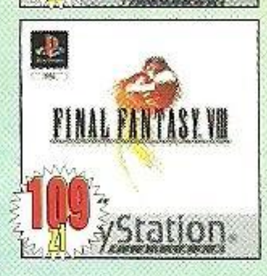












- RIDGE RACER 5 109
- RING OF RED 249
- RUNE 199
- SHADOW OF MEMORIES 249
- SILENT HILL 2 249
- SILENT SCOPE 249
- SKY ODYSSEY 249
- SMUGGLER'S RUN 2 199
- SOUL REAVER 2 229
- SSX SNOBOARDING 189
- SSX TRICKY 229
- TEKKEN TAG TOURNAMENT 169
- THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX 229
- TIME SPLITTERS 149
- TONY HAWK'S PROSKATER 3 249
- TWISTED METAL BLACK 229
- WIPEOUT FUSION 229
- WRC 229

Akcesoria:

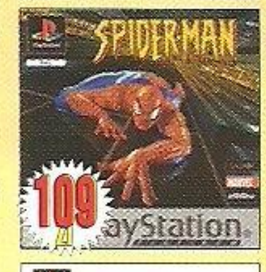
- Konsola PLAYSTATION 2 ..... tel.
- Action Replay 189
- REGION X (zdejmuje regiony z DVD) 159
- Joypad standard 29,90
- Kabel SVHS 39
- Kierownica GT Force Logitech 439
- Memory Card 8 MB Sony 179
- Memory Card 8 MB MadCatz 149
- Multitap – oryginalny! 249
- Pilot (nieoryginalny) 69
- Pilot oryginalny 159
- Podstawka pod konsolę 39

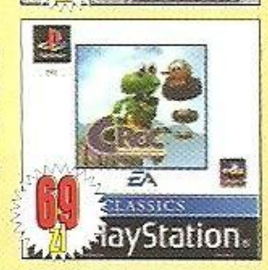
PLAYSTATION

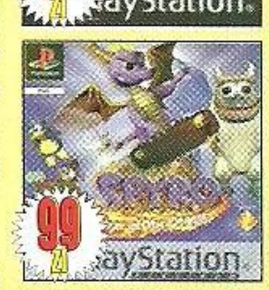
- ALIEN RESURECTION 189
- BREATH OF FIRE 4 119
- CHASE THE EXPRESS 119
- DIGIMON 199
- DINO CRISIS 2 199
- DRAGON BALL Z 199
- DRIVER 2 139
- FEAR EFFECT 2 199
- FINAL FANTASY 9 229
- HUGO: THE QUEST OF THE SUNSTONES 129
- ISS PRO EVOLUTION 149
- ISS PRO EVOLUTION 2 199
- KSIĘGA DŻUNGLI + mata 139
- LEGEND OF DRAGOON 199
- LEGO RACERS 169
- LEGO ROCK RIDERS 169
- MEDIEVIL 2 159
- MIKE TYSON BOXING 199
- NBA LIVE 2002 199
- NHL ROCK THE RING 149
- PARASITE EVE II 199
- RESIDENT EVIL 3 NEMESIS 179
- SAGA FRONTIER 2 199
- SHADOW MADNESS 159
- SYPHON FILTER 2 119
- TENCHU 2 199
- TEST DRIVE 6 129
- THE MUMMY 199
- TOMB RAIDER CHRONICLES 189
- VAGRANT STORY 199

Platinum:

- 007 TOMMOROW NEVER DIES 119
- 24H LE MANS 109
- A BUG'S LIFE 99
- COLIN McRAE RALLY 2.0 109
- COMMAND & CONQUER 109
- CRASH 2 99
- CRASH BANDICOOT 3: WARPED 99
- CRASH TEAM RACING 99
- DISCWORLD NOIR 109
- DRIVER 109
- EVERYBODY'S GOLF 2 119
- FINAL FANTASY 7 99
- FINAL FANTASY 8 109
- GRAN TURISMO 99
- GRAN TURISMO 2 99
- HERCULES 109







- JACKIE CHAN'S STUNTMASTER 119
- MEDAL OF HONOR 119
- MEDAL OF HONOR 2 99
- MEDIEVIL 99
- METAL GEAR SOLID 119
- MOTO RACER 2 119
- RESIDENT EVIL 89
- ROLLCAGE 2 69
- SPYRO 2 99
- SPYRO 3 99
- STAR WARS E1 PHANTOM MENACE 89
- STAR WARS JEDI POWER BATTLES 89
- STREET FIGHTER EX PLUS 2 99
- TARZAN 99
- TEKKEN 3 99
- TOCA 3 99
- TOMB RAIDER 2 109
- TOMB RAIDER 3 119
- TOMB RAIDER 4 69
- TONY HAWK'S PRO SKATER 2 109
- TOY STORY 2 109
- UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000/2001 99
- UEFA EURO 2000 109
- VIB–RIBBON 99
- THE WORLD IS NOT ENOUGH 99

Value:

- ACTION BASS 69
- AIR COMBAT 69
- ALUNDRA 2 69
- C&C RED ALERT 69
- CIVILIZATION 2 69
- COLIN MCRAE RALLY 69
- DUKE NUKEM – LAND OF THE BABES 49
- DUKE NUKEM – TIME2KILL 69
- DUNE 69
- FADE TO BLACK 69
- FIFA 99 69
- INTERNATIONAL TRACK & FIELD 69
- JURASSIC PARK:WARPATH 69
- MOTO RACER 69
- NASCAR 2000 69
- NBA LIVE 2000 69
- NEED FOR SPEED:ROAD CHALLENGE 69
- POPULOUS THE BEGINNING 69
- PREMIER LEAGUE MANAGER 2000 69
- PREMIER LEAGUE STARS 69
- RAINBOW SIX 69
- RAINBOW SIX ROGUE SPEAR 69
- RENEGADE RACERS 69
- ROAD RASH 69
- ROAD RASH JAIL BREAK 69
- SOVIET STRIKE 69
- SPEED FREAKS 69
- STREET SKATER 69
- T.O.C.A. 69
- TEKKEN 69
- THE LOST WORLD: JURASSIC PARK 69
- THUNDERHAWK 2 69
- TIGER WOODS PGA TOUR GOLF '99 69
- TOMB RAIDER 69
- TONY HAWK'S SKATEBOARDING 69
- TUNGUSKA 49
- WCW MAYHEM 69
- WORMS WORLD PARTY 69

Akcesoria:

- Dual shock 149
- Extension cable 19.90
- Game Hunter Pro 69
- Joypad analogowy DualShark 59
- Kierownica PS Twin Turbo 259
- Kierownica Twin Turbo Deluxe 299
- Link cable 29.90
- Memory card 120 bloków 69
- Memory card 15 bloków 19.90
- Memory card 30 bloków 39.90
- Memory card SONY 15 bloków 69
- Multitap nieoryginalny 99
- Mysz nieoryginalna 39
- Pal converter 49
- PC–>PSX Converter 89

* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

GameBoy Advance teraz także w kolorze czarnym

Nintendo GameCube Nowa, 128 bitowa konsola. Polska premiera 04.05.2002

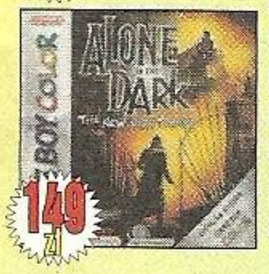
259,- gra w komplecie

Pokémon Mini

Najmniejsza przenośna konsola na kartridże. Nie tylko dla najmłodszych.

Final Fantasy X

Zamów przed premierą



PC–>PSX USB Converter	89
Pistolet	już od 69
RFU Adapter	39
RGB + AV cable	19.90
Screen Station	619
Standard Pad	29.90

DREAMCAST

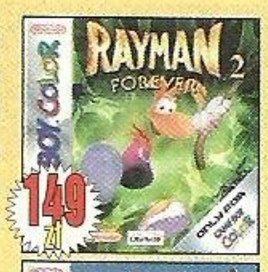
CRAZY TAXI 2	199
FUR FIGHTERS	199
HEAD HUNTER	199
JET SET RADIO	149
METROPOLIS STREET RACER	149
NBA 2K2	199
OUTTRIGGER	199
PHANTASY STAR ONLINE	149
PHANTASY STAR ONLINE 2.0	199
RAYMAN 2	199
SHENMUE 2	199
SONIC ADVENTURE 2	199
SOUL CALIBUR	199
SPIDERMAN	149
UNREAL TOURNAMENT	199
VIRTUA TENNIS 2K2	199

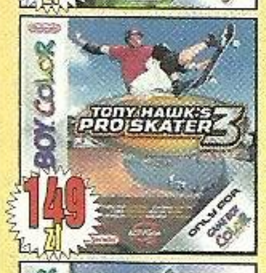
Akcesoria:

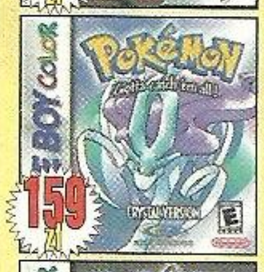
Konsola Dreamcast	499
AV Cable	59
Bio gun	99
Joypad Dreampad	79
Joypad oryginalny	129
Karta pamięci 1MB	59
Karta pamięci 4MB	99
Karta Pamięci oryginalna	129
Kierownica Interact (zawiera pedały)	199
Kierownica oryginalna	129
Klawiatura	159
Myszka	129
N–PAL Convertor	99
Przedłużacz do joypada	39
Przejściówka do akcesorii PC (przez wejście PS2)	69
Przejściówka do akcesorii PSX, Saturna i PC	89
RGB Scart Cable + AV	39
VGA Box (podłączenie do monitora PC)	99
Vibration Pack – nieoryginalny	59

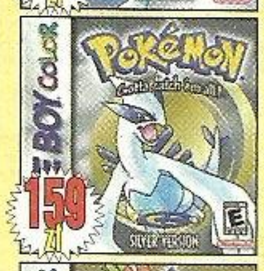
GAMEBOY COLOR

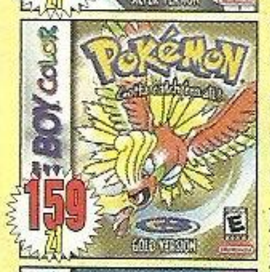
ALIENS THANATOS ENCOUNTER	149
ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE	149
BLADE	149
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND	149
CANNON FODDER	149
CHICKEN RUN	149
CLASSIC LOONEY TUNES: DUFFY DUCK	149
CONKER'S POCKET TALES	149
DONKEY KONG COUNTRY	159
EARTH WORM JIM	99
GTA	149
GTA 2	149
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE	149
INSPECTOR GADGET	149
KONAMI COLLECTION IV	149
KSIĘGA DŻUNGLI	149
MARIO GOLF	149

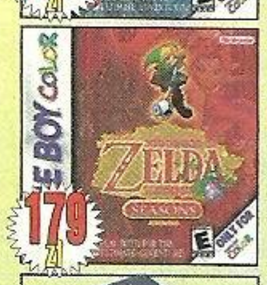












MARIO TENNIS	149
METAL GEAR SOLID	149
MICKEY'S RACING ADVENTURE	149
NHL 2000	149
PERFECT DARK	159
POKEMON GOLD	159
POKEMON SILVER	159
POKEMON TRADING CARD GAME	149
POKEMON YELLOW	159
PURE RIDE	99
RAINBOW SIX	149
RAYMAN 2	149
READY TO RUMBLE	149
RESIDENT EVIL: GAIDEN	159
ROAD RASH	149
ROBIN HOOD	149
ROLAND GAROSS – FRENCH OPEN	149
SHREK	149
SPEEDY GONZALES	149
STAR WARS EPISODE I RACER	159
SUPER MARIO BROS DELUXE	149
THE MUMMY	149
THE SIMPSONS – TREEHOUSE OF HORROR	149
TOCA TOURING CAR	149
TOMB RAIDER	149
TONY HAWK PRO SKATER 3	149
TRACK & FIELD INTERNATIONAL	149
TRACK & FIELD SUMMER GAMES	149
TUROK RAGE WARS	149
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIPS	149
WARIOLAND 2	149
X–MEN MUTANT ACADEMY	149
X–MEN MUTANT WARS	149

Akcesoria:

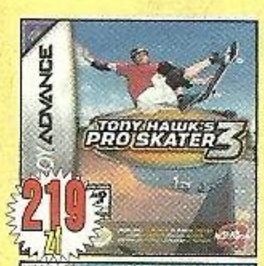
GAMEBOY COLOR	299
POWER PACK (zasilacz + akumulator)	49
CAMERA GAMEBOY	189
PRZEZROCZYSTY POKROWIEC	29.90
8 w 1 – ZESTAW	129
LINK CABLE	29.90
LUPA NA EKRAN Z PODŚWIETLENIEM	29.90
LAMPKA	19.90

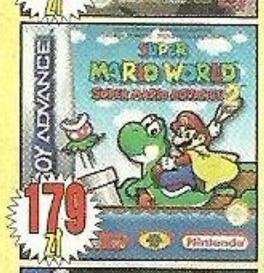
NINTENDO

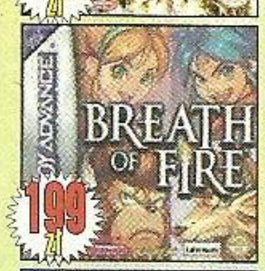
BANJO TOOIE	tel.
COOCKER'S BAD FUR DAY	tel.
INDIANA JONE: INFERNAL MACHINE	tel.
MARIO PARTY 3	tel.
OPERATION WINBACK	269
PAPER MARIO	tel.
PERFECT DARK	229
POKEMON STADIUM 2	tel.
QUAKE 1	69
RAINBOW SIX	199
STAR WARS BATTLE FOR NABOO	tel.
ZELDA: MAJORA'S MASK	279

GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS	179
BOMBERMAN TOURNAMENT	219
CASTLEVANIA	219
DAVID BACKHAM SOCCER	189
DONALD DUCK ADVANCE	219



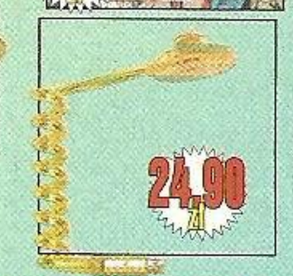




DOOM	199
EARTHWORM JIM	169
F-ZERO	179
FINAL FIGHT	199
GT CHAMPIONSHIP	199
HARRY POTTER	199
INTERNATIONAL KARATE	199
JACKIE CHAN ADVENTURES	199
MAT HOFFMAN'S PRO BMX	199
MONTERS INC.	199
RAYMAN ADVANCE	219
SHAUNS PALMER SNOWBOARDER	219
SPIDERMAN	219
SPYRO	199
STEVEN GERRARD SOCCER 2002	209
SUPER MARIO ADVANCE	179
SUPER MARIO ADVANCE 2	179
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	219
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2	219
TOP GEAR GT	199
WARIO LAND 4	179
X-MEN	199

Akcesoria:

Konsola **GAMEBOY ADVANCE**	399
Pokrowiec	29,90
Lampka	24,90
Link Cable	49
Link Cable Nintendo	69
Link Cable GBA<–>GBC	49
Lupa na ekran z podświetleniem	29,90
Pudełka na gry (5 szt.)	29,90
Uchwyt	39,90
Zasilacz + akumulator	59,90
Zasilacz do zap. samochodowej	49,90



Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do trzech dni.
2. Akcesoria z gwarancją.
3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.
4. Możliwość wysyłki w 24 godz.
5. Zawsze niskie ceny.
6. Profesjonalna obsługa.
7. Produkty bezpiecznie zapakowane.
8. Koszty wysyłki tylko 9 PLN.

NEO PLUS

nr 42 kwiecień
(04/2002)
ISSN 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. naczelnego
Marcin Sikora

Współpracują
Łukasz Bura
Anek
Banan
Jakub Głuszkiewicz
Marcin Kawa
Szymon Maślak
Miłosz
Oskar Nowak
Grzegorz Oleksiuk
Bogdan Wiciński

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Samalama

Druk
ELANDERS Polska
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
marcellus3@wp.pl

Internet
www.neoplus.com.pl

Prenumerata hotline
tel: (0-22) 643-62-65

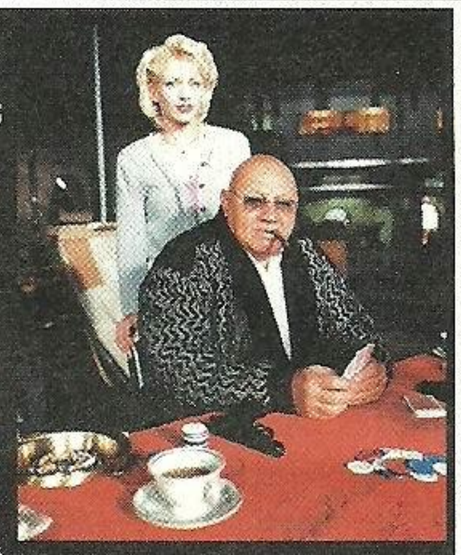
Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam.
Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Podczas pracy słuchaliśmy:
Pantera - Far Beyond Driven,
Alicia Keys - Songs in a Minor
Blade 2 - Original Soundtrack (!!!)
Nesha - Know My Name
No i Shakira!

Greetz:
Tajemnicza nieznajoma Joanna & Alex & Dodo & Kluska & Teodor i przyjaciele, Marceli za weekendy (znowu! fak!), Mikami za RE!

Witamy w kwietniu, miesiącu przedziwnym pod względem klimatu. Rano świeci słońce, a wieczorem potrafi spaść śnieg. To na pewno nie pozostaje bez wpływu na psychikę; na wiosnę ludzie stają się rozkojarzeni i mają większe kłopoty z koncentracją. Hmm, o czym to ja... Aha. A w nowym Neo Plus kwiecień to miesiąc Capcom i Namco. I horroru. Tylko spójrzcie na zapowiedzi – pod koniec roku horrory dosłownie nas zaleją. Zresztą już zaczęła się inwazja strachu. Recenzje Fatal Frame i Blood Omen 2, czy wrażenia z testowania japońskich wersji Onimushy 2 i przede wszystkim Resident Evil na GameCube potwierdzają tylko tę teorię. Jest strasznie, a będzie straszniej!



Witamy także Xboxa. Konsola Microsoftu w Europie i Japonii nie sprzedaje się najlepiej, ale dziwnym nie jest – cena skutecznie odstrasza potencjalnych nabywców. Choć gry są niezłe. Dlatego czekamy na ruchy Microsoftu. Bo gdy sprawdzi się plotka o kolejnej obniżce cen PlayStation 2 na całym świecie, będzie to prawdziwy cios w plecy zgotowany gigantowi z Redmond.
A za miesiąc powitamy w Europie GameCube. Przy odpowiedniej cenie ta konsola powinna wygrać z Xboxem i znaleźć więcej potencjalnych nabywców. Nintendo ma wielu zadeklarowanych fanów czy wręcz wyznawców także i na Starym Kontynencie. A poza tym to kawałek świetnej maszynki – nie możemy oderwać się od Pikmina, a Resident... Poezja.
Zresztą przeczytajcie nasz mega-raport.
Miłej lektury,

Gulash

PS: Europejska wersja VF4 ma przełącznik na 60Hz. Bli bli bli!

Resident Evil

Resident na GameCube to niezupełnie ta sama gra, co na PlayStation. Różni się nie tylko grafiką, ale też i wieloma innymi rzeczami. Testował go na sobie niejaki pan Banan...

str 28

Tekken 4

Konwersja najnowszej bijatyki Namco już ukazała się w Japonii. Europejską wersję zapowiedziano wstępnie na wrzesień. Jeszcze trochę... A tymczasem przyglądamy się importowi...

str 24

Onimusha 2

Pierwsza część była niezła, ale... Czegoś jej brakowało. Natomiast kontynuacja zapowiada się przewybornie! Sprawdźcie nasze wrażenia z kilku pierwszych godzin zabawy...

str 20

Soul Calibur 2

Tak... Pod koniec roku Soul Calibur 2 wyląduje na wszystkich konsolach nowej generacji. Sprawdzamy, jak posuwają się prace nad grą. Nowe screeny!

str 12

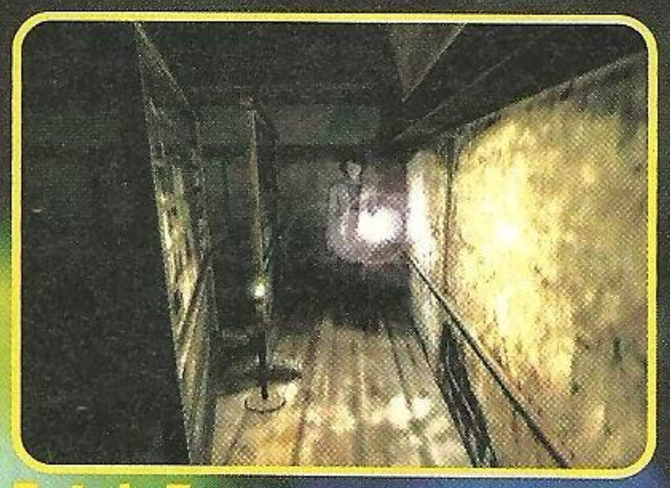
Xbox Ghetto

Twarde lądowanie w Europie i Japonii, oj twarde... Ale to dopiero początek walki o rynek. Microsoft ma tyle kasy, że stać ich na dokładanie do tego biznesu przez długie lata. Oto mini-raport i recenzje pierwszych gier.

str 36

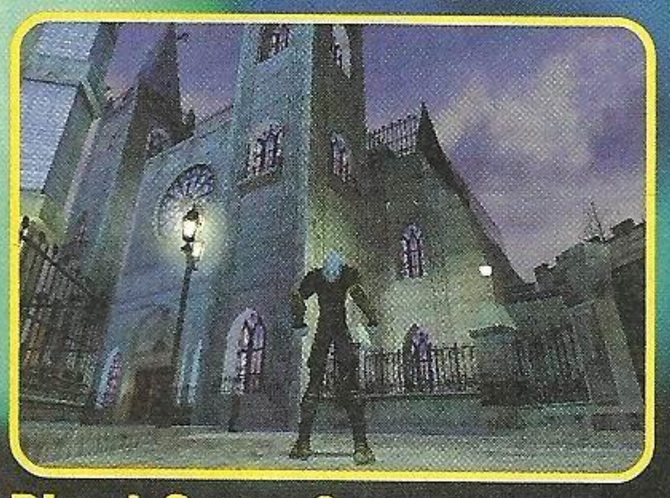
Mr. Moskeeto str 50

Gangsta wciela się w niewielkiego, okrutnego i spijającego krew niewinnych ludzi owada.



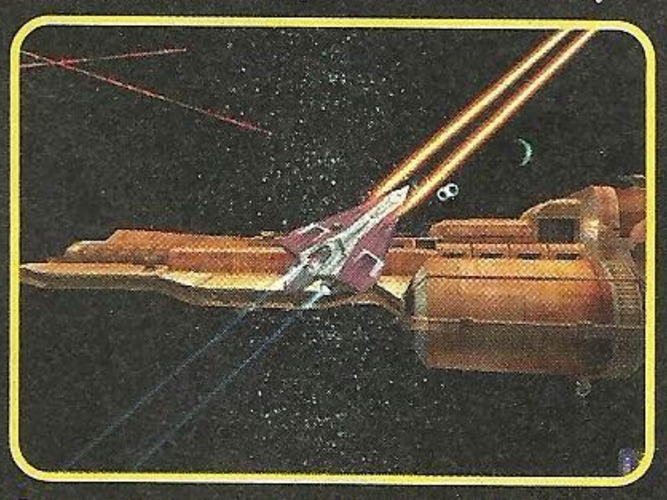
Fatak Frame str 54

Nowy horror na PlayStation 2. Ale nie ma w nim zombiaków i fontanny krwi strzelającej pod niebo. A co jest? O.g!



Blood Omen 2 str 60

Specjalsta od wszystkiego, co dzieje się w miejscu pochówku - Grabarz - opowie o pewnym Nieumarłym. Kain mu na imię.



Star Wars Jedi Starfighter str 48

Największy fan Gwiezdnych Wojen w ekpie Neo Plus - Marcellinho - oblatuje prototyp!

Halo str 30

Gulash zasiada przed Xboxem, który rozkosznie grzeje mu stopy. Bierze w ręce joypad i... Eksterminuje obcą rasę.

news

Sega GameJam 2 06
Tomb Raider: The Angel Of Darkness . 07
Tekken 4 24
Soul Calibur 2 12
Onimusha 2 20

raport

RESIDENT EVIL NA GAMECUBE 28

recenzje

Army Men RTS 57
Blood Omen 2 60
Blood Wake 39
Dead Or Alive 3 39
ESPN NBA 2Night 46
Gun Griffon Blaze 59
Halo 38
Jet Ion GP 46
Kick Boxing 46
King's Field 58
Mad Maestro 56
Fatal Frame 54
Oddworld: Munch's Oddyseey 39
Peter Pan - Legend Of Never Land ... 47
Project Gotham Racing 39
Rallisport Challenge 45
Rayman Rush 47
Sky Sports Quiz 46
Sled Storm 53
Star Wars Jedi Starfighter 48
Theme Park World 51
Triple Play 2002 46
Worms Blast 52
Wreckless - The Yakuza Missions 40
Mr. Moskeeto 50

trans.lsss.to

Fatal Frame 67
Shadowman 2econd Coming 64
Tips & Tricks 63

redakcja

COOL STUFF 82
ARCHIWALIA 78
FAQ 79
GANGSTA'S PARADISE HARDCORE ED. 70
ISS PARTY 72
NEON 72
POCKET 61

24.09.02

NEWS

Sega Game Jam 2 w Tokio

Sega pokazuje swoje nowe gry na PlayStation 2, Xboxa i Gamecube

"Glory to the Dreamcast"
Na początku kwietnia w Tokio odbył się show Segi poświęcony, w przeciwieństwie do normalnych targów, głównie graczom i fanom Segi. Po raz pierwszy jednak impreza była wielokonsolowa - nie tylko DC, ale wszystkie konsole z grami, nad którymi pracuje Sega, pojawiły się na targach. Tegoroczna impreza upłynęła jednak pod znakiem zadumy nad przemijaniem. Wszyscy gracze, fani, hardcorowcy oraz pracownicy Segi pożegnali na GameJam 2 odchodzącego w niebyt Dreamcast'a. Niejeden uronił, mniej lub bardziej skrycie, łezkę. Wspaniała, nie bójmy się tego powiedzieć, konsola została oficjalnie pożegnana przez Segę. My ryczymy jak bobry, Wy pewnie też. Dreamcast dostarczył nam wszystkim wielu wspaniałych przeżyć i naszym (choć nie tylko) zdaniem nie został należycie doceniony. Na DC nadal mogłyby się ukazywać naprawdę dobre gry, niestety... "This is the end my only friend". Choć może nie do końca, bo w Japonii wydane zostały jeszcze dwie i tylko dwie ostatnie gry na Dreamcast'a od Segi: Sakura Wars 4, kontynuacja bardzo popularnej na tamtejszym rynku strategii i Gundam: Federation vs Zeon DX, czyli wielkie mechy, wielkie starcia i taktyka. Ukaże się jeszcze kilka tytułów od niezależnych developerów, ale nie będą to żadne wielkie tytuły.

Aero Dancing 4

Aero Dancing 4 - czy pod względem oprawy graficznej przebije znakomite Ace Combat 4?

GunGrave

GunGrave - w opinii dziennikarzy uznane za cichy hit. Zobaczymy...

Sega poinformowała także o włączeniu do swojego wewnętrznego zespołu dveloperów słynnej, choć głównie w Japonii, firmy Red Company (miedzy innymi seria Sakura Wars). Red Company osiągnęło na rynku japońskim bardzo wysoki status. Wśród fanów gier plasuje się na trzecim miejscu za Squaresoft i Enix'em. W tym momencie zespół developerów Segi składa się więc z naprawdę mocarnych firm - AM2 (seria Virtua Fighter), Smilebit (Jet Grind Radio), Hitmaker (Crazy Taxi i Virtua Tennis) i właśnie Red Company. Potęga.
Widoki na przyszłość są jednak nienajgorsze dla fanboyów Segi. Każda z nowej generacji konsol dostanie bowiem swoją porcję gier. Jak na razie najbardziej pokrzywdzony jest Xbox. Zapowiedziano tylko wyścigi Sega GT 2 i jak na razie nie prezentują się one wybitnie. Potem mamy PlayStation 2 - absolutną nowością będzie GunGrave - napakowana po brzegi ostrą akcją zręcznościowa strzelanka, tworzona przez Red Company w połączeniu z innymi zespołami Segi. Najciekawsze jest to, że pomysł na grę i projekty postaci pochodzą od Naito Yasushiro, twórcy anime "Trigun Maximum". Projekty mechów do GunGrave wykonał Fujishima Kosuke, który pracował przy anime "Oh! My Goddess". Zapowiada się naprawdę ostra jatka. GunGrave wykonany będzie w technologii Cel Shading i jak na razie wygląda naprawdę obiecująco. Niestety termin wydania poza Japonią nie jest jeszcze znany. Poza tym, na PS2 ukaże się Tennis 2K2 (czekamy, czekamy!) i kilka mniej emocjonujących tytułów, konwersji z DC -Roommania (tylko dla Japończyków - przemeblowanie w pokoju), Aero Dancing 4 (samoloty myśliwskie) i Switch (coś dziwnego i z wyglądu bardzo starego).
Sega postanowiła najbardziej dogodzić swojemu wielkiemu rywalowi z przeszłości - Nintendo. To właśnie na GameCube ukaże się Virtua Fighter Quest, które będzie uhonorowaniem dziesiątej rocznicy obecności serii na rynku. Nie bardzo jeszcze wiadomo, co to będzie (prawdopodobnie action - rpg). Sonic Team zapowiedział wydanie w lecie (cały czas Japonia) bardzo dopieszczonego i trochę zmienionego Phantasy Star Online, o podtytule Episode I & II. Z kolei AM2 wyda na GameCube siatkówkę plażową Beach Spikers. Będzie to konwersja z automatów i mamy nadzieję, że tak grywalna jak Tennis 2K2. Siatkówka plażowa miła jest bowiem dla oka, ale na żywo i gdy grają w nią ładne, dobre kobiety. A na konsolach nie było jeszcze naprawdę udanej gry tego typu.
Tegoroczne show Segi pokazało, że firma trzyma się mocno, ma swoich wiernych fanów, a gier ukaże się naprawdę mnóstwo. Jak na razie są to głównie porty z DC na inne konsole (jak choćby Shenmue II na Xbox'a). Ale w końcu się skończą i Sega zacznie znowu wydawać rewolucyjne, nowe tytuły. Tak jak to zawsze czyniła.

W jakiejś formie VF zmierza na Cube!

LARA CROFT

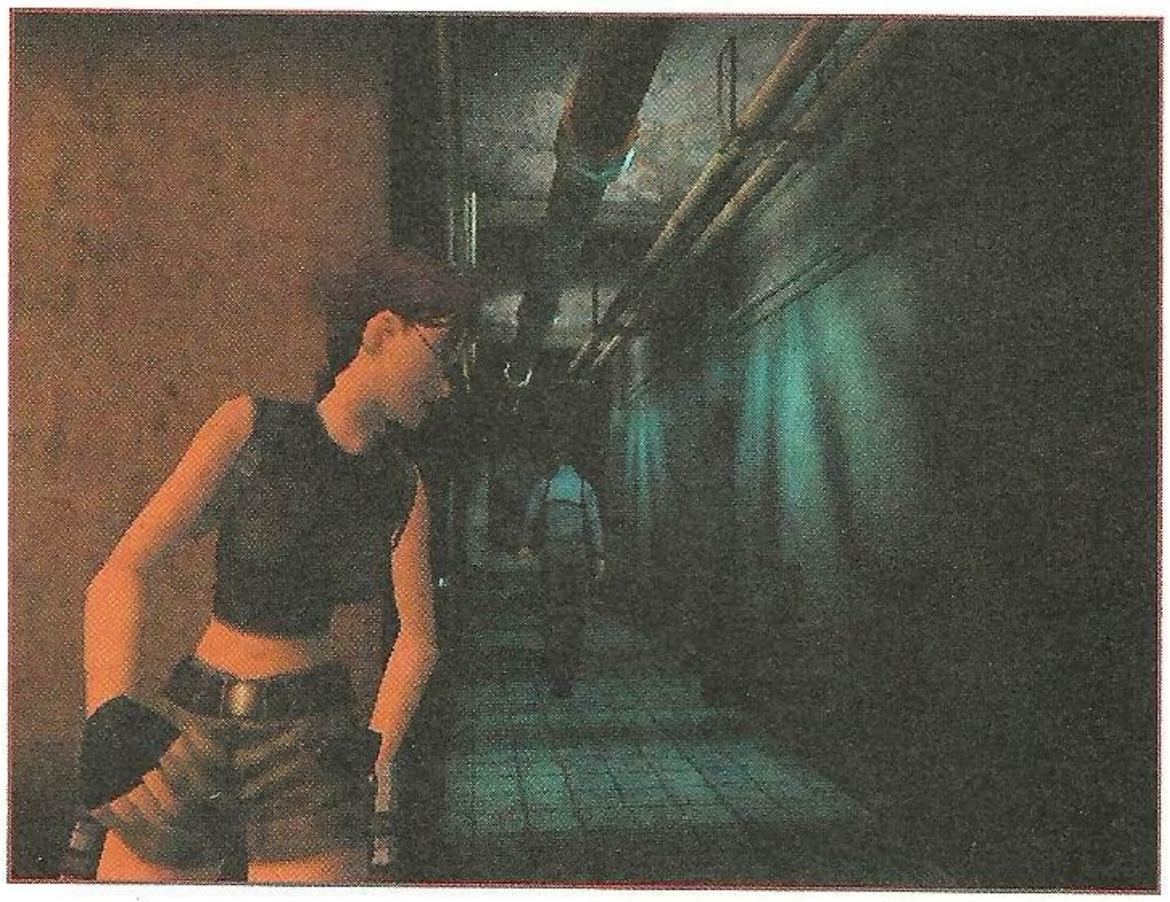
Tomb Raider: The Angel of Darkness

PS2 Najnowsze przygody Lary Croft już w tym roku na PlayStation 2!

Stało się! Eidos i Core Interactive nareszcie wyłożyli karty na stół. Nowy Tomb Raider powinien trafić do sklepów jeszcze przed Bożym Narodzeniem. Wiadomość tylko „dość" ekscytująca, nieprawdaż? Po kolejnych grach z serii Tomb Raider, seksowna Lara zaczynała się już nam troszkę nudzić, a kolejne części nie wnosiły niczego nowego. Aż w końcówce The Last Revelation scenarzyści postanowili uśmiercić Larę... A raczej - jak się teraz okazało - sprawić, żebyśmy uwierzyli w jej śmierć. Lara żyje i ma się dobrze, choć otarcie się o tamten świat wpłynęło na jej obecną postawę, wygląd i zachowanie. Czasy, gdy beztrosko ganiała po katakumbach, piramidach i świątyniach zapomnianych bóstw (przy okazji ratując świat od zagłady) już minęły. Lara jest teraz „dużą dziewczynką" i ma swoje, dorosłe problemy.

Nowy Tomb Raider zaczyna się, gdy do Lary dzwoni z Paryża jej dawny mentor – Van Croy. Zdesperowanym głosem prosi Larę o przyjazd. Niejaki Eckhard, tajemniczy i zły zleceniodawca nakazał Van Croy'owi odnalezienie jednego z pięciu czternastowiecznych malowideł znanych jako 'Obscura Paintings'.

Lara zjawia się w Paryżu. Mieszkańcy są zszokowani - Van Croy został w bestialski sposób zamordowany... A główną oskarżoną jest nasza bohaterka! Musi uciekać, szybko i daleko, a potem zabrać się za wykrycie sprawców morderstwa, oczyszczenie swojego imienia, a kto wie może - i rozwikłanie jakieś mrocznej tajemnicy... W końcu nieprzypadkowo gra rozpoczyna się w Paryżu (templariusze, masoni), a zawitamy również na mroczne, ciasne uliczki Pragi (naturalnie czeskiej, nie tej warszawskiej), która w średniowieczu była Mekką alchemików. Tam powstał Golem, tam zawzięcie



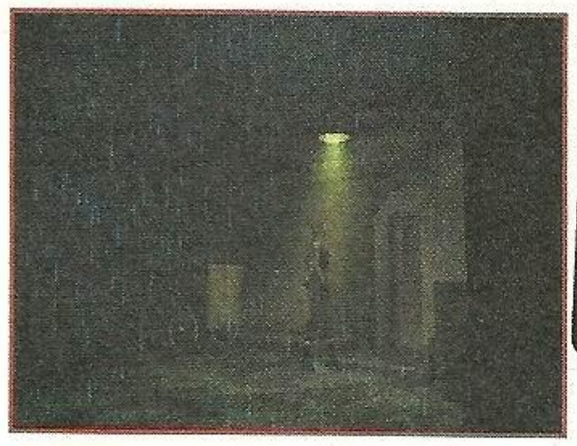
poszukiwano kamienia filozoficznego. To oczywiście tylko przygrywka do opowieści, twórcy nie kwapią się ze spoilowaniem fabuły. Bo i po co?

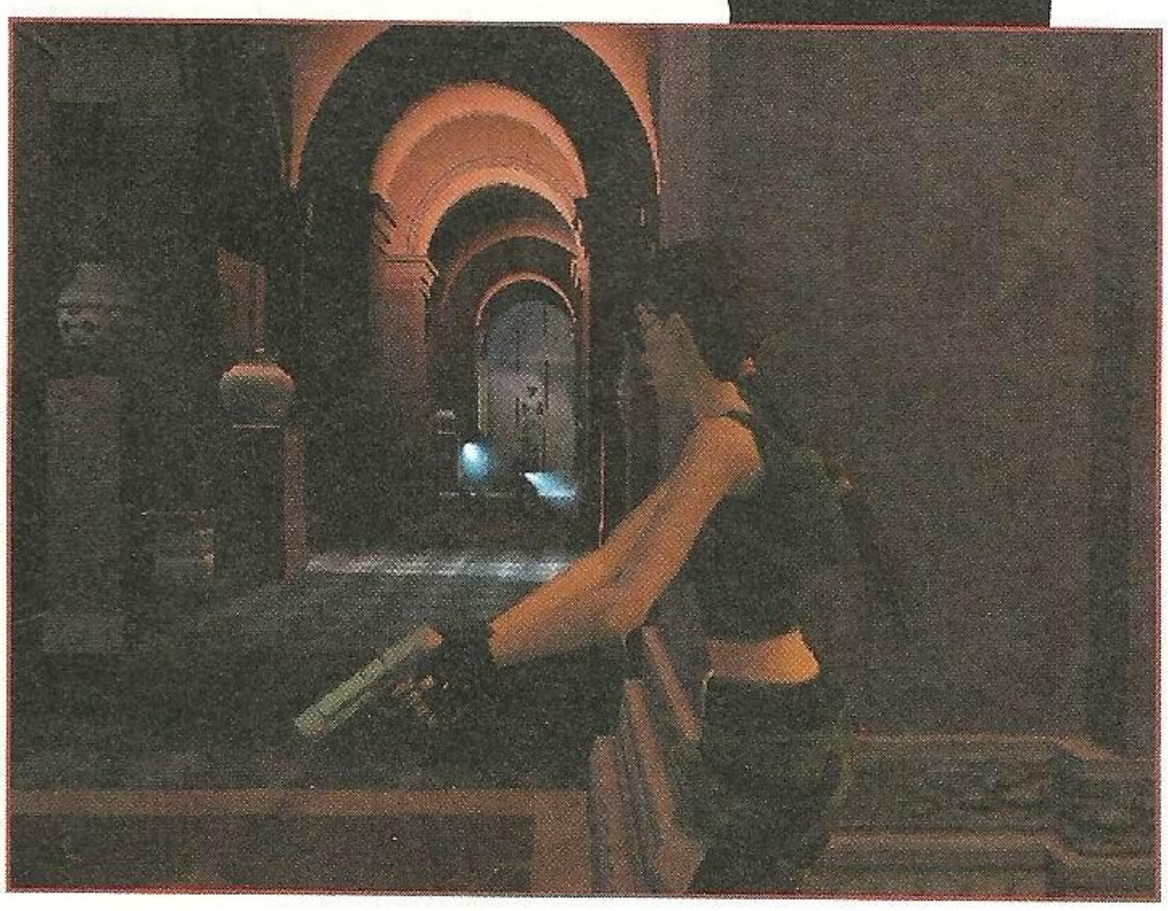
Wiemy jednak już co nieco, a przynajmniej potwierdziliśmy plotki na temat drugiej grywalnej postaci. Tak, Lara spotka Kurtisa Trenta, który również poszukuje Eckharda. A my będziemy mogli sobie nim poszaleć – koleś jest zdecydowanie bardziej niż Lara (bardziej? No to musi być porąbanym maniakiem broni!) nastawiony na walkę. Najpierw strzela, potem zadaje pytania.

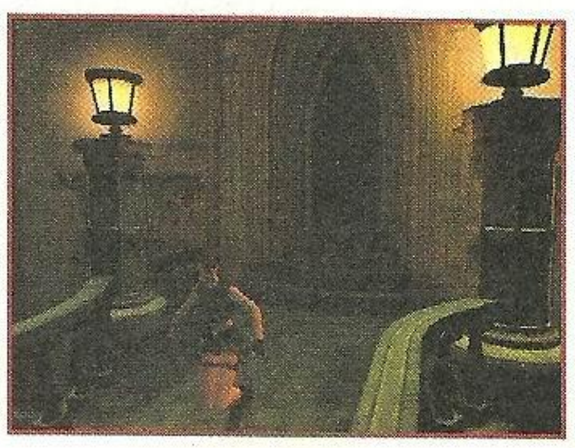
W ogóle cały Tomb Raider ma być podzielony. Zamysłem twórców gry jest bowiem pokazanie Lary z innej strony (a my i tak najbardziej lubimy jej przód...), niż standardowa łowczyni skarbów. Pierwsza część gry będzie klasyczną przygodówką połączoną z erpegiem – sporo interakcji z napotkanymi postaciami, rozmowy, wkazówki i tym podobne. Kolejna ma być bardziej „klasyczna" – chodzenie, strzelanie, skakanie, znajdowanie dźwigni, kluczy i skarbów. A następna, z udziałem Kurta, będzie nastawiona na rozwiązania siłowe – dużo strzelania, mało kombinowania. Lara będzie miała też nowe umiejętności (między innymi duszenie w stylu Solid Snake'a) i nowych sprytniejszych przeciwników. Głównie ludzi. Koniec z niehumanitarnym zabijaniem zwierzaków – czas na humanitarne zabijanie ludzi. Jakkolwiek bezsensownie by to nie brzmiało...

Widać, że scenarzyści postanowili urozmaicić trochę życie Lary, a graczom dostarczyć więcej emocji. Tyle, że nie wiemy, jak to wyjdzie w praktyce. Wydaje się to jednak lepszym rozwiązaniem, niż zrobienie kolejnego, klasycznego Tomb Raidera jak z PSX'a. Z ładniejszą grafiką, ale nadal w stylu ,,dobra Lara Croft kontra różni źli". Fani byliby rozczarowani takim rozwiązaniem (to i tak mało powiedziane). A tak będzie zarówno nowa grafika, jak i nowy sposób przedstawienia Lary w mrocznej i skomplikowanej historii, w jakiej będzie miała (nie)przyjemność uczestniczyć wraz z nami.

Gra jednak jest jeszcze w dość wczesnym stadium produkcji i na obrazkach nie możemy zobaczyć jej w pełnej krasie. Wiemy jednak, że sama Lara będzie zbudowana z przeszło pięciu tysięcy polygonów (przy 500 na PSX). Ciekawe w którą część jej ciała poszło ich najwięcej... Klimat nowego Tomb Raidera zapowiada całkiem nieźle - mroczne tajemnice, alchemia, groteskowe, brutalne morderstwa, krew, zdrada i zemsta. Wszystko, czego trzeba aby wypełnić fabułę dobrej gry. Tyle, że Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness wydaje się być grą dla trochę starszych graczy. Czyżby Lara Croft dojrzewała razem z nami?



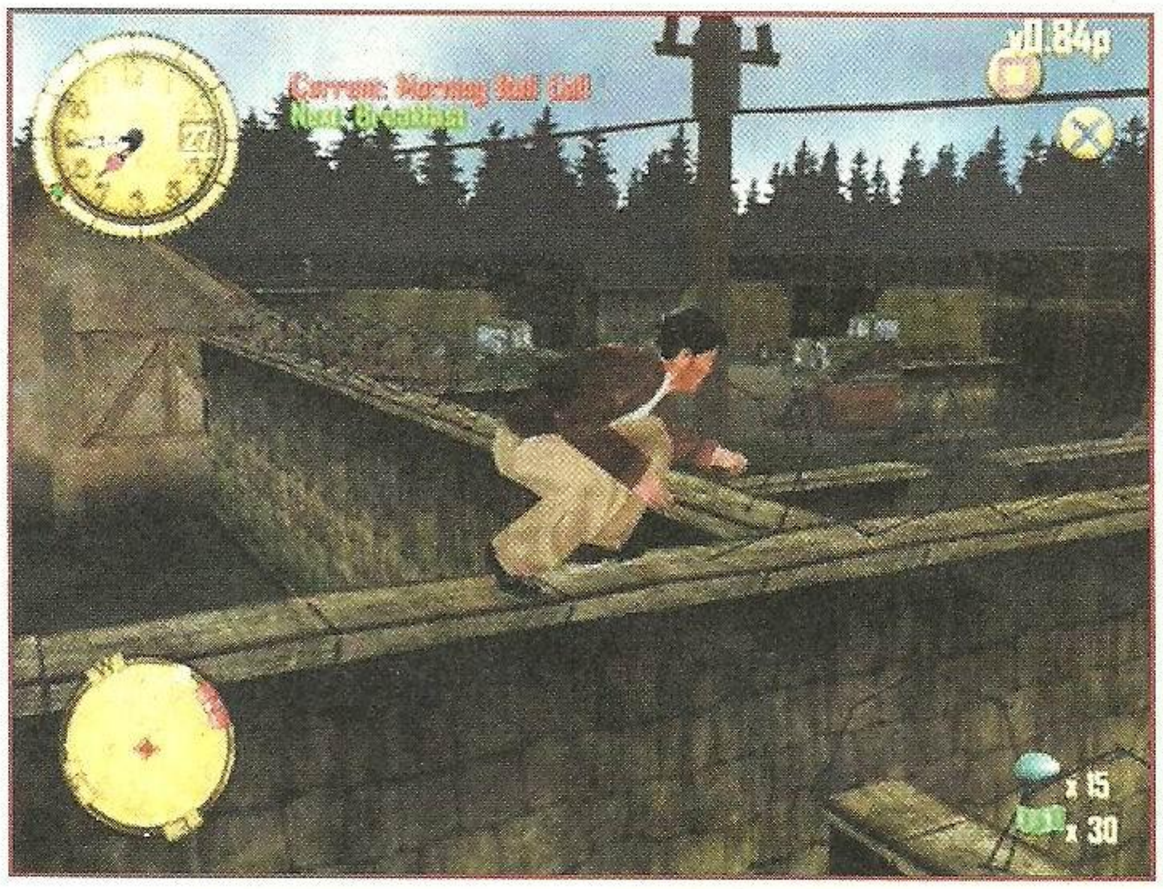




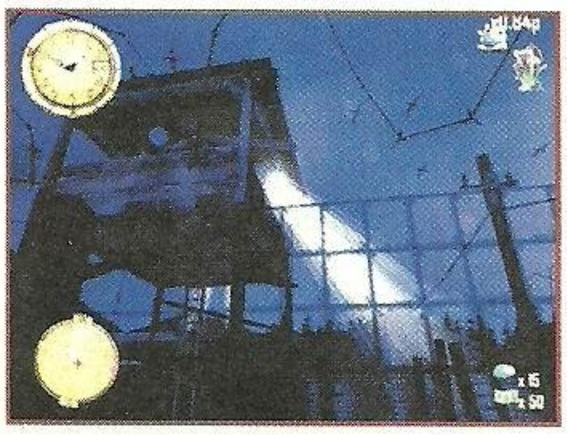
Prisoner of War

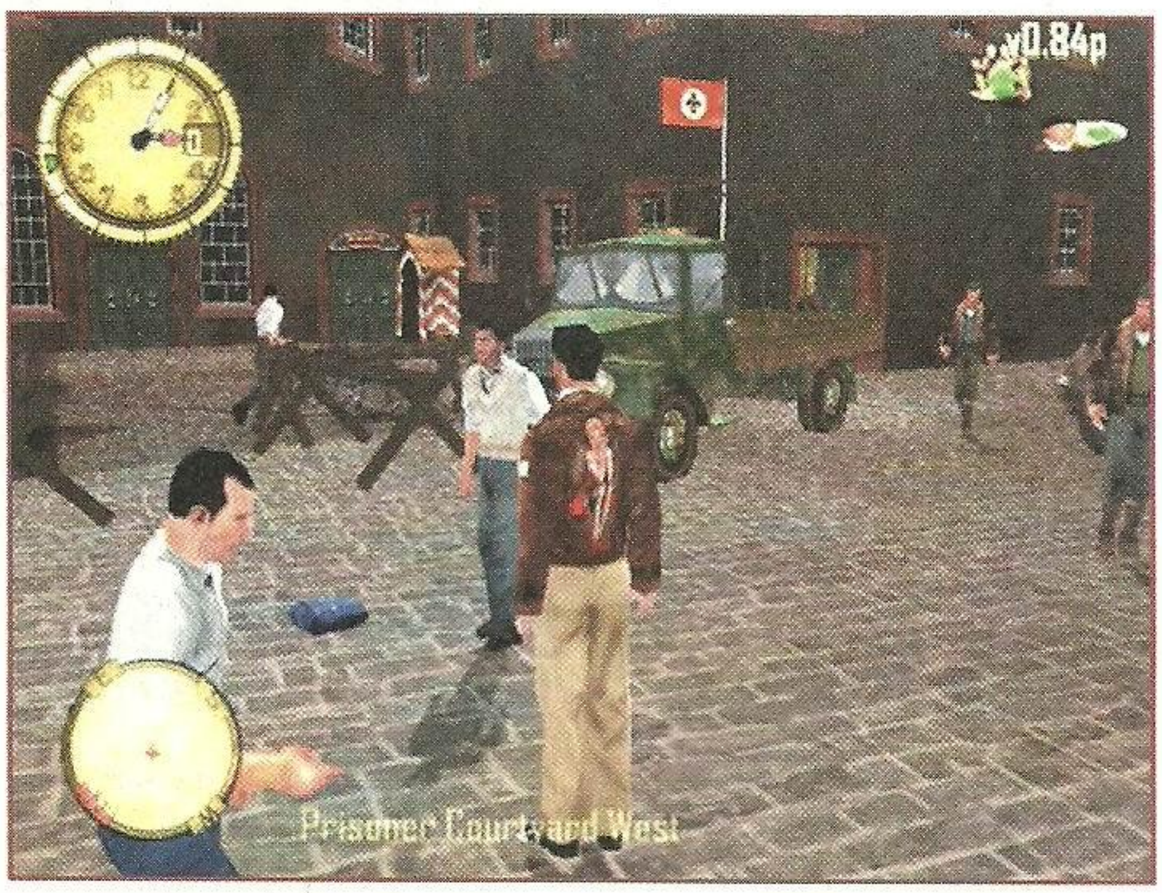
PS2, Xbox Ucieczka z obozu!

Trwają intensywne prace nad grą Prisoner Of War na Xbox'a i PS2. Producentem jest bliżej nam nieznana firma Wide Games, a całość wyda Codemasters.
Będzie to skradanka z perspektywy trzeciej osoby. POW to kolejna gra o II Wojnie Światowej. Ta jednak, w przeciwieństwie do Wolfensteina, czy Medal Of Honor stawia nas w naprawdę niewygodnej sytuacji. Nie jesteśmy bowiem uzbrojonym po zęby komandosem wdzierającym się na terytorium wroga. Nie będziemy również uczestniczyć w żadnych działaniach wojennych. Jest dużo gorzej. W grze wcielimy się po kolei w czterech jeńców

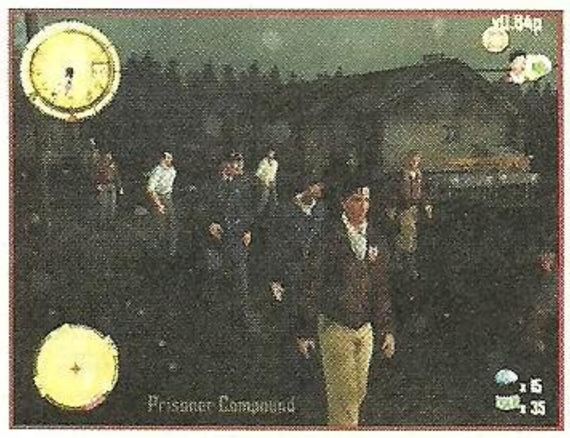


obozów wojennych. Pierwsze ucieczki (obóz w Salonikach i Stalag Luft I oraz III) będą stosunkowo łatwe i mają gracza przeszkolić przed ostatecznym wyzwaniem. A tym ma być słynny obóz jeniecki w twierdzy Colditz. Stąd nie tylko trzeba będzie uciec... (ale o tym za chwilę). Nawet bez konieczności wykonywania dodatkowych zadań nie będzie to łatwe. Zamek Colditz, z którego trzeba się wydostać, jest najlepiej strzeżonym obozem jenieckim na terenie całej III Rzeszy. Czyli tak, jak to było w rzeczywistości. Jedno, jak na razie, średnio podoba nam się w POW. Jest to kolejna wunderwaffe Hitlera, która może





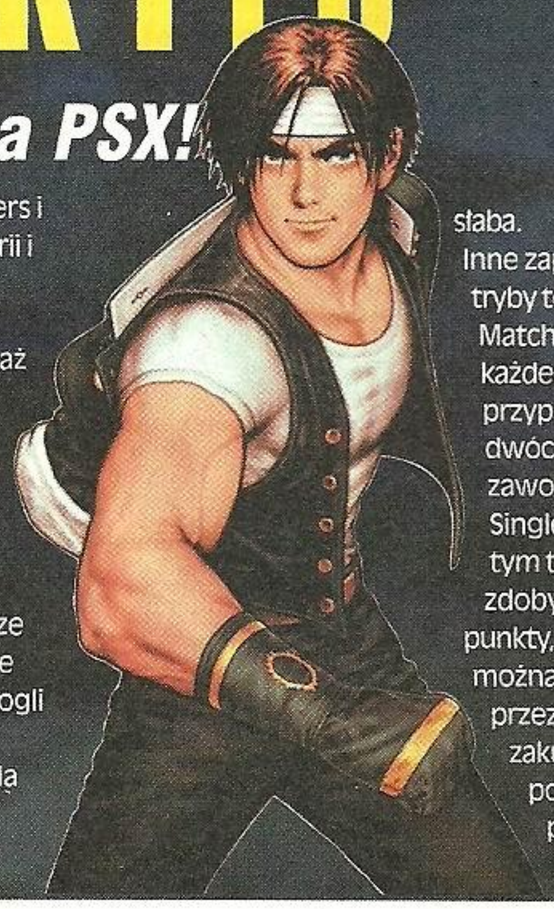
przeważyć szale na korzyść nazistów. Tak! Niestety - scenarzyści nie powstrzymali się i jednym z powodów, dla których trzeba nawiać z Colditz jest konieczność doniesienia dowództwu aliantów o fakcie, iż hitlerowscy naukowcy prowadzą tam tajne badania nad kolejną superbronią. Jak dla nas wystarczającą motywacją powinna być chęć odzyskania wolności i dalszej walki z nazistami. Ale cóż.
Jak wiadomo choćby ze słynnego filmu „Wielka ucieczka" (ucieczka ze Stalag Luft III koło Żagania) życie w obozie jenieckim jest podzielone na etapy. Są apele, posiłki, ćwiczenia i tym podobne. Planowanie kolejnych posunięć nie będzie więc wcale łatwe. Spóźnienie na apel czy posiłek nieuchronnie zakończy się poderwaniem na nogi wszystkich oberkapo. Trzeba będzie unikać licznych patroli, strażników na wieżach oświetlających okolicę „szperaczami" i innych tego typu przeciwności. Do współpracy trzeba będzie namówić współtowarzyszy niedoli (łapówka w postaci papierosów lub czekolady mile widziana). Nieodłączne będą przebieranki w mundury nazistów, sabotowanie ich poczynań i tak dalej, aż do odzyskania wolności i zniszczenia przeklętej wunderwaffe.
Na obrazkach POW nie prezentuje się może rewelacyjnie. Postacie są złożone z małej ilości obiektów, otoczenie też nie grzeszy urodą. Ale może miodu będzie aż nadto? Jak będzie z POW powinniśmy przekonać się jesienią.



Capcom vs SNK Pro

PSX Jeszcze jeden fajterek 2D na PSX!

Firma Capcom Eurosoft podała 18 marca do publicznej wiadomości, że planuje na czerwiec tego roku wydanie w Europie gry Capcom vs. SNK Pro na PlayStation. Co? A tak – na PSX. W grze znajdziemy piętnastu fajterów znanych ze Streetfightera Capcomu (naturalnie Ryu, Ken i Chun Li) i piętnastu z gier SNK, King Of Fighters i Fatal Fury (między innymi: Terry, Yurii i Geese).
Ciekawostką jest to, że w Arcade wybierzemy do walki maksymalnie aż czterech zawodników. W tym miejscu Capcom sprytnie rozwiązał problem wybierania tylko samych najsilniejszych postaci. Każdy z bohaterów ma przydzieloną liczbę punktów, które reprezentują jej możliwości w walce. Najpotężniejsze postacie mają trzy punkty, najsłabsze tylko jeden. Do starcia będziemy mogli wybrać zawodników, których suma punktów nie przekracza czterech. Na przykład: dwie średnie albo cztery słabe, czy też jedna potężna i jedna słaba.



Inne zapowiadane tryby to Pair Match, ale tu na każdego gracza przypadnie tylko dwóch zawodników i Single Player - w tym trybie zdobywa się punkty, które można przeznaczyć na zakup ukrytej postaci lub poprawienie możliwości dostępnych już wojowników.
Mamy też mieć możliwość wybrania jednego z dwóch „stylów" nabijania paska ciosów specjalnych: Capcomowski – za udane ataki, lub SNK – wklepywanie odpowiednich kombinacji. I nie ma tu znaczenia, czy zawodnik jest z jednej, czy drugiej stajni. Zapowiedziano także możliwość ustawienia szybkości gry na Normal lub Turbo. Wszystko wskazuje na to, że szykuje się prawdziwa gratka dla fanów klasycznych mordobić 2D. Mamy jednak obawy, czy rozpieszczeni przez takie pozycje na DC fani zechcą jeszcze odkurzyć wysłużonego Plejaka.

RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18

tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

WYMIANA GIER

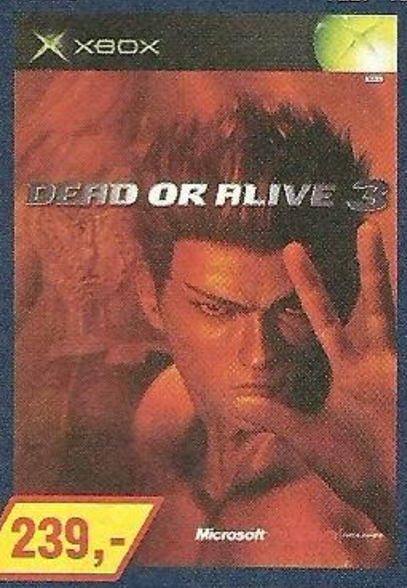
Możliwość negocjacji cen!!!

Wymieniamy gry o zbliżonym czasie ukazania się o podobnej wartości rynkowej

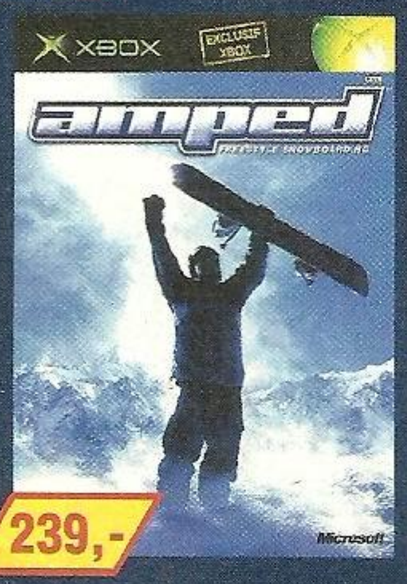
Skupujemy i sprzedajemy używane konsole i gry (tylko hity)

X-BOX

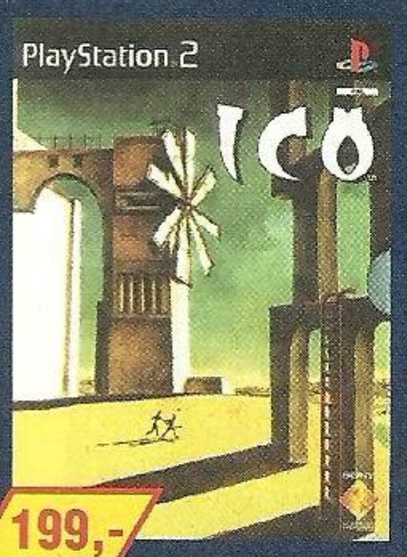
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA X-BOX	TEL.-	TEL.
KARTA PAMIĘCI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
AMPED	239,-	189,-
DEAD OR ALIVE 3	239,-	189,-
FUZION FRENZY	239,-	189,-
HALO	239,-	189,-
JET SET RADIO	239,-	189,-
MAX PAYNE	239,-	189,-
NBA 2002	239,-	189,-
NHL 2002	239,-	189,-
ONIMUSHA	239,-	189,-
PROJECT GOTHAM	239,-	189,-
RALLY SPORT CHALL.	239,-	189,-
TONY 3	239,-	189,-
TRANSWORLD SURF	239,-	189,-
INNE	TEL.	TEL.



239,-



239,-



199,-

219,-

SONY PSX

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA PSX	599,-	379,-
DUAL SHOCK	99,-	79,-
KARTA PAMIĘCI MAX	39,-	
JOYPAD	39,-	
KABEL RGB	39,-	
ACTION REPLAY	89,-	
ALIEN RESURRECTION	195,-	119,-
ALLADIN	195,-	119,-
ALONE IN THE DARK 4	189,-	129,-
BLADE	189,-	109,-
BOND 007	129,-	109,-
COLIN MCRAE	109,-	79,-
COLIN MCRAE 2	109,-	79,-
COLONY WARS RED SUN	119,-	89,-
COMAND&CONQUER RET.	109,-	89,-
CRASH 3	99,-	79,-
CRASH BASH	195,-	129,-
CROC 2	159,-	79,-
DIE HARD TRILOGY 2	185,-	99,-
DINO CRISIS	179,-	99,-
DINO CRISIS 2	195,-	129,-
DRIVER	99,-	79,-
DRIVER 2	199,-	139,-
FEAR EFECT 2	195,-	145,-
FIFA 2000	189,-	99,-
FIFA 2001	195,-	129,-
FINAL FANTASY 7	109,-	79,-
FINAL FANTASY 8	109,-	89,-
FINAL FANTASY 9	259,-	159,-
FRONT MISSION 3	195,-	129,-
GOLDEN EYE 2	189,-	139,-
GRAN TURISMO 2	99,-	79,-
GTA	109,-	79,-
GTA 2	159,-	109,-
ISS 2000	189,-	129,-
ISS EVOLUTION	145,-	129,-
ISS EVOLUTION 2	189,-	149,-
LEGACY OF KAIN 2	169,-	99,-
LEGEND OF DRAGON	195,-	149,-
LEGEND OF MANA	195,-	149,-
KNOCKOUT KINGS 2001	189,-	129,-
MEDAL OF HONOR 2	195,-	139,-
MEDIEVIL 2	159,-	109,-
METAL GEAR SOLID	139,-	99,-
MUSIC 2000-PROG.MUZYCZNY	189,-	129,-
NBA 2000	199,-	99,-
NBA 2001	195,-	129,-
NEED FOR SPEED 4	190,-	99,-
NHL 2001	195,-	129,-
NIGHTMARE CREATURES 2	189,-	99,-
PARASITE EVIL2	199,-	159,-
QUAKE 2	190,-	139,-
R2R	179,-	99,-
RALLY CHAMPIONSHIP	195,-	99,-
RAYMAN 2	190,-	149,-
RESIDENT EVIL 3	190,-	129,-
RIDGE RACER 4	190,-	99,-
ROLLCAGE 2	195,-	139,-
SHADOW MAN	159,-	99,-
SILENT HILL	159,-	99,-
SMACK DOWN	195,-	149,-
SPEC OPS	195,-	99,-
SPIDER-MAN	195,-	99,-
SPYRO 3	179,-	149,-
SUIKODEN 2	195,-	149,-
SYPHON FILTER	150,-	99,-
SYPHON FILTER 2	195,-	139,-
TEKKEN 3	99,-	79,-
TENCHU 1`	109,-	79,-
TENCHU 2	189,-	139,-
TOMB RAIDER 3	109,-	79,-
TOMB RAIDER 4	109,-	99,-
TOMB RAIDER 5	195,-	129,-
TONY HAWK'S 2	199,-	129,-
TOY STORY 2	179,-	99,-
V-RALLY 2	109,-	89,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

NINTENDO 64

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA N64	299,-	199,-
ACTION REPLAY	129,-	
JOYPAD	119,-	80,-
KARTA PAMIĘCI	80,-	60,-
RUMBLE PACK	60,-	50,-
EXPENSION PACK	139,-	99,-
1080 SNOWBOARDING	199,-	139,-
AIRBORDER	159,-	89,-
ARMORINES	249,-	149,-
BANJO-KAZOOIE	229,-	129,-
BANJO-TOOI	249,-	199,-
BEETLE ADVENTURE RACING	249,-	149,-
BLUES BROTHERS 2000	249,-	145,-
CASTLEVANIA	200,-	119,-
CASTLEVANIA 2	249,-	149,-
COMMAND&CONQUER 3D	249,-	149,-
COOCKER'S BAD FUR DAY	279,-	199,-
CRUSIN WORLD	199,-	99,-
DIDDY KONG RACING	199,-	99,-
DONKEY KONG 64	195,-	179,-
DOOM 64	149,-	89,-
DUFY DUCK	249,-	149,-
DUKE NUKEM 2	249,-	149,-
EPISOD I RACER	249,-	99,-
EXTREME G	159,-	99,-
EXTREME G 2	159,-	99,-
F ZERO X	129,-	89,-
FORMULA 1	149,-	79,-
GOLDEN EYE	229,-	139,-
GOLDEN EYE 2	239,-	199,-
HERKULES	249,-	149,-
HEXEN	149,-	79,-
HYBRID HEAVEN	199,-	119,-
ISS 2000	249,-	199,-
ISS 98	229,-	129,-
MARIO 64	120,-	60,-
MARIO GOLF	239,-	129,-
MARIO PARTY 2	249,-	149,-
MARIO PARTY	229,-	129,-
MARIO TENNIS	249,-	149,-
MIKI MOUSE RACING	249,-	199,-
MISSION IMPOSSIBLE	229,-	139,-
MORTAL KOMBAT 4	249,-	189,-
NAGANO	159,-	99,-
NBA CURTSIDE	169,-	99,-
NBA JAM 99	249,-	99,-
NBA LIVE 2000	269,-	149,-
PERFECT DARK	219,-	149,-
POKEMON SNAP	249,-	189,-
POKEMON STADIUM	TEL.	TEL.
QUAKE 2	249,-	149,-
RAINBOW SIX	259,-	149,-
RAYMAN 2	200,-	149,-
READY 2 RUMBLE	249,-	149,-
RESIDENT EVIL 2	279,-	219,-
RIDGE RACER 64	249,-	149,-
ROGUE SQADRON	229,-	129,-
RR64	249,-	149,-
SHADOW MAN	249,-	169,-
STAR WARS BATTLE F. NABBO	279,-	199,-
SUPER SMASH BROS.	249,-	199,-
TOM & JERYY	249,-	149,-
TONIC TROUBLE	249,-	149,-
TONY HAWKS 64	249,-	149,-
TOP GEAR RALLY 2	249,-	199,-
TOY STORY 2	249,-	199,-
TUROK 1	149,-	79,-
TUROK 2	199,-	120,-
TUROK 3	249,-	199,-
TUROK RAGS WARS	249,-	159,-
WIN BACK	259,-	179,-
WIPEOUT 64	229,-	129,-
WWF ATTITUDE	249,-	99,-
WWF WRESTLEMANIA 2000	249,-	129,-
ZELDA	229,-	129,-
ZELDA 2	229,-	169,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

SUPER CENA

NOWOŚCI PS 2

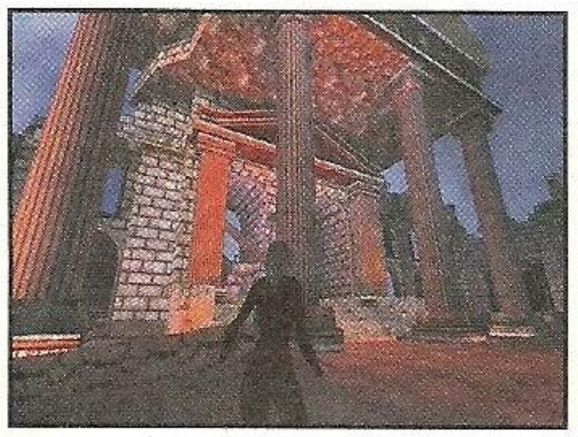
	NOWE	UŻYW.
ACE COMBAT	199,-	169,-
DRAKAN	209,-	179,-
DROPSHIP	199,-	169,-
DYNASTY WARIORS 3	199,-	169,-
EVE OF EXTINCTION	199,-	169,-
HEAD HUNTER	199,-	169,-
HERDY GERDY	209,-	169,-
ICO	199,-	179,-
KESSEN 2	199,-	169,-
KNOCKOUT KINGS 2002	199,-	169,-
MAXIMO	199,-	169,-
MGS2	219,-	179,-
MOTO GP 2	199,-	169,-
NBA 2K2	199,-	169,-
PIRATES	199,-	169,-
SHADOW MAN 2	199,-	169,-
STAR WARS RACER	199,-	169,-
STATE OF ENERGENCY	189,-	169,-
WIPEOUT	199,-	169,-

SEGA DREAMCAST

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA DREAMCAST PAL	SUPER CENA	
JOYPAD ORG.	129,-	99,-
JOYSTICK PLATFORMA	269,-	TEL.
KARTA PAMIĘCI 1MB	89,-	
KARTA PAMIĘCI 2MB	99,-	
KARTA PAMIĘCI ORG.	129,-	99,-
PISTOLET	189,-	129,-
CODE VERONICA	199,-	129,-
CONFIDENTAL MISSION	229,-	159,-
CRAZY TAXI	199,-	129,-
DAYTONA USA	229,-	159,-
DEAD OR ALIVE 2	229,-	149,-
DEEP FIGHTER	229,-	129,-
DRAGONS BLOOD	199,-	129,-
ECCO THE DOLPHIN	229,-	129,-
EVIL DEAD	229,-	159,-
F1 WORLD GRAND PRIX 2	199,-	129,-
FANTASY STAR ON LINE	199,-	149,-
FERRARI 355	219,-	129,-
FIGHTING FORCE 2	199,-	99,-
GET BASS+WĘDKA	429,-	380,-
GTA 2	199,-	129,-
HIDDEN DANGEROUS	229,-	129,-
HOUSE OF THE DEATH 2+GUN	399,-	259,-
JET SET RADIO	229,-	129,-
MARVEL VS CAPCOM 2	229,-	129,-
MDK 2	199,-	119,-
MERTOPOLIS RACER	195,-	129,-
NBA 2000	199,-	119,-
NIGHTMARE CREATURES 2	199,-	119,-
QUAKE 3	229,-	149,-
RAYMAN 2	199,-	119,-
READY 2 RUMBLE	199,-	99,-
READY 2 RUMBLE 2	229,-	129,-
RED DOG	199,-	99,-
RESIDENT EVIL 2	199,-	129,-
SEGA GT	219,-	149,-
SEGA RALLY 2	199,-	129,-
SHADOW MAN	219,-	109,-
SHENMUE	229,-	149,-
SILENT SCOPE	229,-	129,-
SLAVE ZERO	169,-	129,-
SNOW SURFERS	199,-	129,-
SONIC ADVENTURE	199,-	129,-
SONIC ADVENTURE 2	229,-	189,-
SOUL CALIBUR	199,-	149,-
SOUL REAVER	209,-	129,-
SPACE CHANNEL 5	229,-	129,-
SPEC OPS	229,-	129,-
SPEED DEVIL	209,-	129,-
SPIRIT OF SPEED 1937	199,-	99,-
STAR WARS RACER	199,-	129,-
STREET FIGHTER 3	229,-	129,-
SWWS 2000	199,-	99,-
TONY HAWKS	149,-	99,-
TONY HAWKS 2	229,-	149,-
TOY COMMANDER	199,-	119,-
TOY RACER	229,-	129,-
UEFA STRIKER	199,-	119,-
ULTIMATE FIGHTING	229,-	149,-
VIRTUA ATHLETE	199,-	109,-
VIRTUA FIGHTER 3	199,-	129,-
VIRTUA STRIKER2	199,-	119,-
VIRTUA TENNIS	209,-	139,-
WETRIX	179,-	99,-
WORMS	219,-	129,-
WWF ATTITUDE	199,-	99,-
ZOMBIE REVENGE	199,-	109,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

PS 2

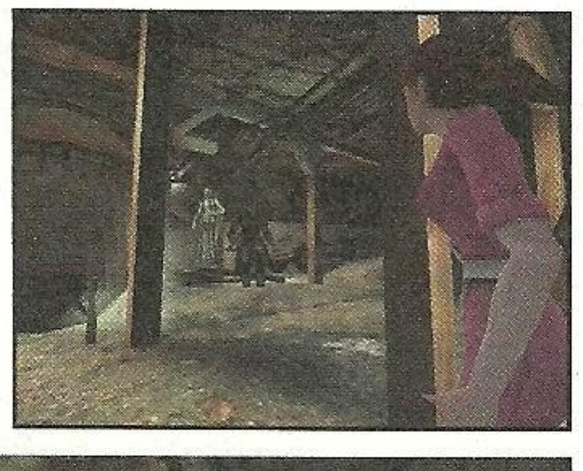
	NOWE	UŻYW.
PS2	TEL	
JOYPAD	149,-	TEL
KARTA PAMIECI ORG.	169,-	129,-
PILOT DVD	99,-	
PILOT DVD SONY	TEL	TEL
4x4 EVOLUTION	219,-	159,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	169,-
ALONE IN THE DARK 4	229,-	189,-
ARMORED CORE 2	199,-	169,-
ATV OFF ROAD	199,-	149,-
BLOODY ROAR 3	229,-	189,-
BOND 007	199,-	169,-
BOUNCER	199,-	159,-
CITY CRISIS	199,-	169,-
CODE VERONICA X	229,-	189,-
CRASH 4	159,-	149,-
CRAZY TAXI	229,-	159,-
DARK CLOUD	239,-	189,-
DEAD OR ALIVE 2	109,-	89,-
DINOSAUR	199,-	99,-
DONALD DUCK	199,-	129,-
DYNASTY WARIORS 2	199,-	149,-
ETERNAL RING	199,-	129,-
EXTREME WINTER SPORT	199,-	129,-
EXTERMINATION	189,-	159,-
F1 ONE 2001 (SONY)	199,-	159,-
FANTAVISION	199,-	99,-
FIFA 2001	239,-	149,-
FIFA 2002	239,-	189,-
FORMULA 1	199,-	149,-
GRANTURISMO 3	109,-	89,-
HALF LIFE	169,-	149,-
HEROS OF M&M	199,-	149,-
ISS EVOLUTION	199,-	149,-
ISS EVOLUTION 2	239,-	199,-
INT. TRACK & FIELD	199,-	149,-
JAK AND DEXTER	199,-	169,-
KART FURY	199,-	149,-
KENGO	199,-	149,-
KESSEN	199,-	159,-
KLONOA 2	229,-	179,-
KNOCKOUT 2001	229,-	159,-
MADDEN 2001	229,-	139,-
MIDNIGHT CLUB	199,-	129,-
MONKEY ISLAND	219,-	179,-
MOTO GP	229,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	229,-	159,-
MX 2002	219,-	169,-
NBA 2001	239,-	149,-
NBA 2 NIGHT	229,-	149,-
NBA STREET	229,-	179,-
NHL 2001	229,-	149,-
ONI	229,-	149,-
ONIMUSHA	225,-	189,-
OPERATION WINBECK	199,-	179,-
ORPHEN	239,-	129,-
PARIS-DAKAR RALLY	199,-	169,-
QUAKE 3	239,-	189,-
RAYMAN M	199,-	169,-
RAYMAN REV.	229,-	149,-
RC REVENGE	229,-	129,-
RED FACTION	109,-	89,-
READY 2 RUMBLE	229,-	149,-
RIDGE RACER 5	109,-	89,-
RING OF RED	199,-	179,-
RUMBLE RACING	229,-	179,-
SHADOW OF THE MEM.	239,-	179,-
SILENT HILL 2	229,-	179,-
SILENT SCOPE	229,-	159,-
SKY SURFER	199,-	159,-
SMUGLERS RUN	189,-	129,-
SMUGLERS RUN 2	239,-	179,-
SOUL REAVER 2	229,-	179,-
SSX	229,-	149,-
SSX 2	219,-	179,-
STAR WARS STARFIGHTER	229,-	169,-
STREET FIGHTER 3	229,-	159,-
S-TYPE	229,-	129,-
TEKKEN TAG T.	219,-	159,-
THE GIFT	229,-	139,-
THEME PARK	219,-	179,-
THIS IS FOOTBALL 2002	229,-	159,-
TIMESPLITTERS	199,-	149,-
TOKYO EXTREME RACER	229,-	149,-
TONY HAWK'S 3	229,-	179,-
TWISTED METAL BLACK	229,-	159,-
UNREAL	239,-	149,-
WILD WILD RACING	239,-	149,-
WRC	199,-	169,-
WWF SMACK DOWN	219,-	179,-
ZONE OF THE ENDERS	239,-	169,-

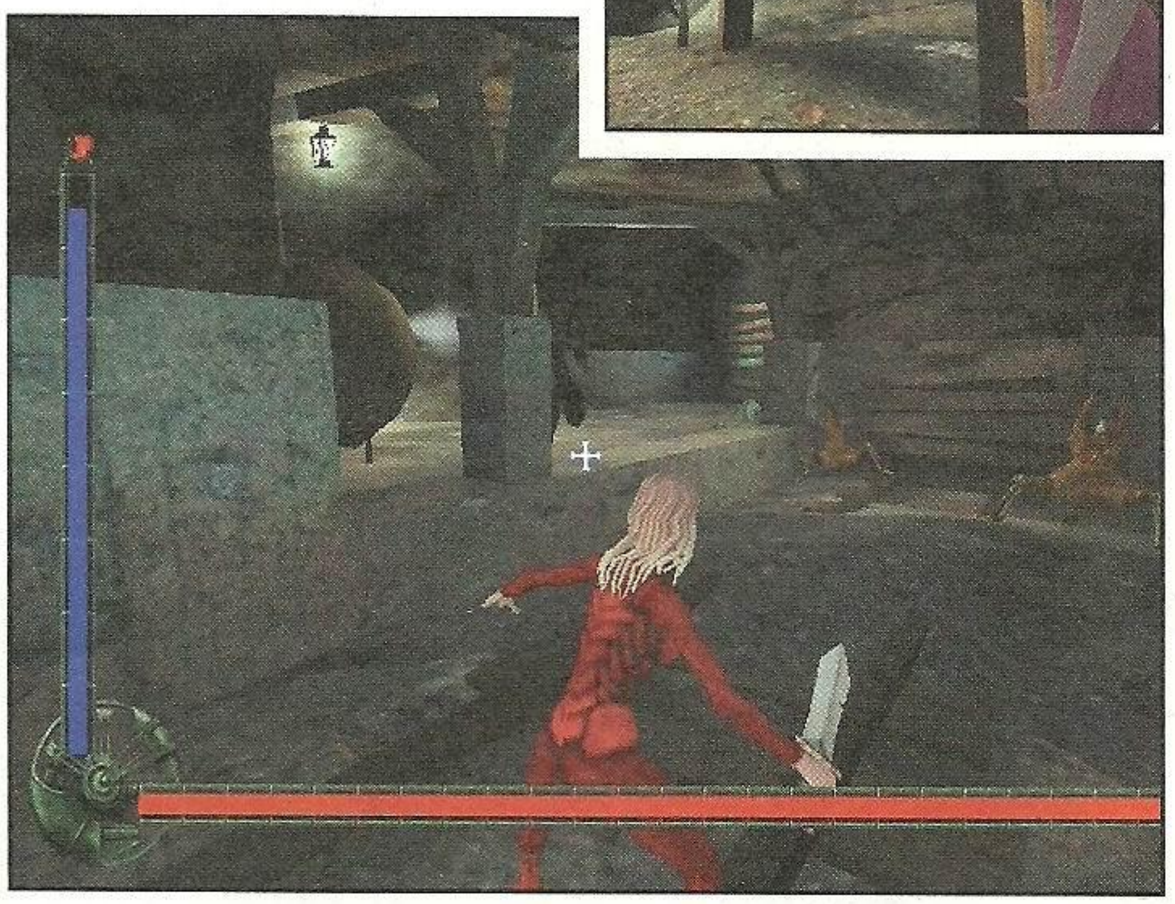


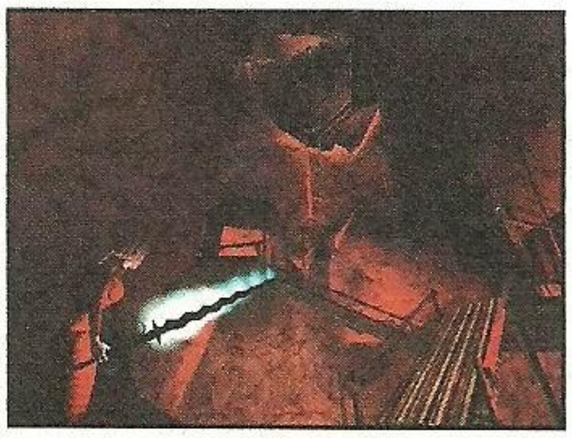
The Lost

PS2 Wycieczka prosto do piekła

Crave i Irrational Games pracują nad grą, która zaprowadzi nas prosto do piekła. Zawitamy tam już w połowie czerwca. Będzie gorąco (a może i zimno – nie wiem, nie byłem). Wiadomo, że piekło to straszne miejsce. Każdy z jego dziewięciu kręgów, opisanych w „Boskiej Komedii" Dantego, jest gorszy od poprzedniego. Każdy z nich reprezentuje innych grzech. Wprawdzie grzechów głównych jest siedem: Pycha, Chciwość, Zazdrość, Gniew, Nieczystość, Łakomstwo i Lenistwo. Ale dwa ostatnie kręgi są przeznaczone dla najbardziej zatwardziałych grzeszników, którzy popełnili najstraszliwsze zbrodnie. Brrr. Ciary przechodzą po plecach. Amanda, główna bohaterka The Lost, jest młodą matką. Jej małe i co najistotniejsze nie ochrzczone dziecko, niewinna i czysta istotka o imieniu Beatrice, ginie w wypadku samochodowym i pomimo swej niewinności trafia do Piekła...
Tak jak Dante Alighieri w „Boskiej Komedii" w poszukiwaniu swej Beatrycze (zbieżność imion jest nieprzypadkowa) zszedł do piekła, czy jak Orfeusz, który zszedł do Hadesu aby odzyskać swą ukochaną żonę – Eurydykę, tak też zdesperowana i zrozpaczona Amanda zejdzie do piekła w poszukiwaniu córeczki oraz innych niewinnych dusz. Zresztą w prawie każdej mitologii można znaleźć podobne historie, bo miłość ponoć przezwycięża wszystkie przeciwności.
The Lost zapowiada się jak widać bardzo interesująco. Survival horror i przygodówka oglądana z perspektywy trzeciej osoby, oparta na pomyśle zaczerpniętym z arcydzieła literatury europejskiej i nareszcie z pogłębionymi psychologicznie postaciami. Nie jakiś przypadkowy przechodzień czy policjant rzucony na pastwę zombiaków i innych potworów, ale zdesperowana matka, która zrobi wszystko by uratować duszę swego dziecka.
Amanda nie ma jednak szans w spotkaniu z mieszkańcami piekła. Jest uzbrojona tylko w zwykły, kuchenny nóż. Dlatego spotka na swej drodze cztery postacie, które personifikują siły natury lub ludzkie cechy i pomogą jej w pokonaniu przeciwności. Będą to: Instinct (do rozwiązań siłowych), Shadow (gdy trzeba się prześlizgnąć niezauważenie i coś wykombinować), Corruption (trochę magii zawsze się przyda) i Light (granie tą postacią będzie miało wpływ na rozwój pozostałych). Jak to będzie wyglądało w praktyce – zobaczymy.
Dziewięć kręgów piekła zostało zaprojektowanych na podstawie opisów z „Boskiej Komedii" Dantego, ale twórcy postanowili trochę je unowocześnić. Efekt tych zabiegów prezentuje się naprawdę rewelacyjnie. Dominuje groteska i przerażające potwory rodem z koszmarnych snów. Pomaga w tym grafika – duże postacie, efektowna gra świateł, ciekawe tekstury, płynna animacja i nietuzinkowo zaprojektowane poziomy.
The Lost wygląda naprawdę makabrycznie, oczywiście w pozytywnym tego słowa znaczeniu.
The Lost zapowiada się na bardzo rozbudowaną grę. Ciekawe połączenie Soul Reavera czy Shadowmana z fabułą równie zakręconą i straszną jak w Silent Hill. Oraz możliwością rozwijania postaci, jak w grze rpg. Bardzo ambitny to projekt, i mamy nadzieję, że efekt końcowy nas nie rozczaruje.



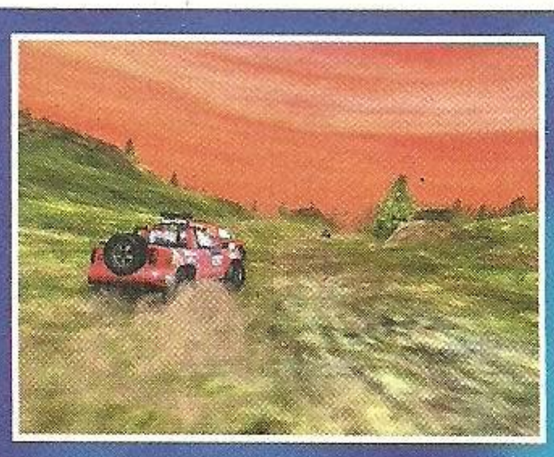


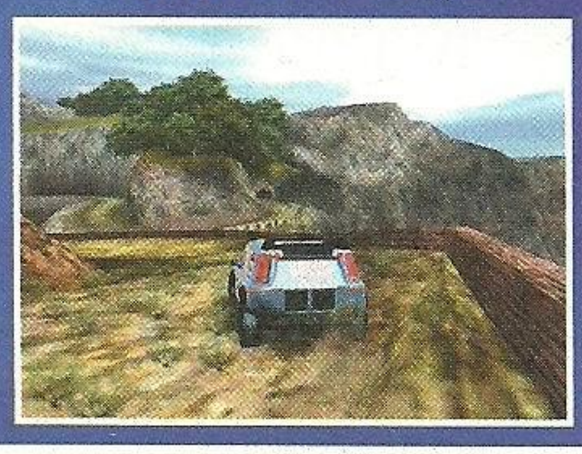


Master Rallye

PS2 Kolejny wyścig terenowy

Ekipa Steel Monkeys przygotowuje dla firmy Microids grę rajdową o tytule Master Rallye. Gra oparta jest na prawdziwym wyścigu o tej samej nazwie i oczywiście wyposażona jest w pełną licencję. Master Rallye jest czymś w rodzaju rajdu Paryż – Dakar. Uczestniczą w nim samochody, motocykle i ciężarówki podobnej klasy. Trasa zeszłorocznego rajdu Master Rallye wiodła z Lazurowego Wybrzeża we Francji, przez Włochy, Grecję, Turcję, Syrię i Jordanię. Meta znajdowała się w mieście Petra na południu Jordanii.
Właśnie tę trasę przyjdzie nam pokonać w grze, której premiera nastąpi jesienią tego roku. Wydawca zapowiada ogromne trasy – mają mieć około dwunastu kilometrów długości i kilometr szerokości, a gracz może jechać którędy tylko zechce, naturalnie w ramach tego obszaru. Zapowiedziano też zbliżoną do ludzkiej sztuczną inteligencję – kierowcy sterowani przez konsolę będą popełniać głupie błędy, zmieniać trasę przejazdu szukając „skrótów", oraz przy bezpośrednim spotkaniu spróbują zepchnąć przeciwnika z trasy. Zupełnie przypadkiem nie chce nam się w to wierzyć.
Master Rallye wygląda nienajgorzej, ale daleko mu do jakości prezentowanej przez WRC na PS2 czy RalliSport Challenge na Xboxa. Zresztą jesienią powinien pojawić się też Colin McRae Rally 3 na PS2 i wtedy Master Rallye może mieć problemy z przebiciem się... Chyba, że zdarzy się jakiś cud, albo gra będzie rewelacją sezonu.





multimedia MANTA

Od dziś nowa, najlepsza jakość!

MEMORY CARD 2Mega

MEMORY CARD 1Mega

STANDARD pad

Kompatybilny z PlayStation 2

Vertical Stand
z CD-Box do PlayStation 2

...i wiele innych

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju.

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej.

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów multimedia MANTA

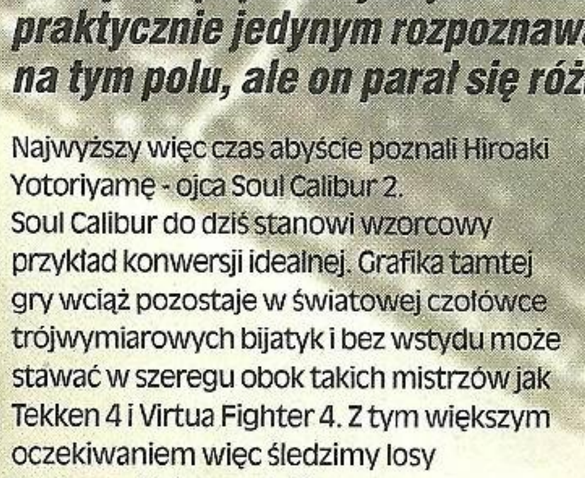
MANTA
ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (22) 643-54-20, fax (22) 641-84-82
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

SOULCALIBUR II

TM

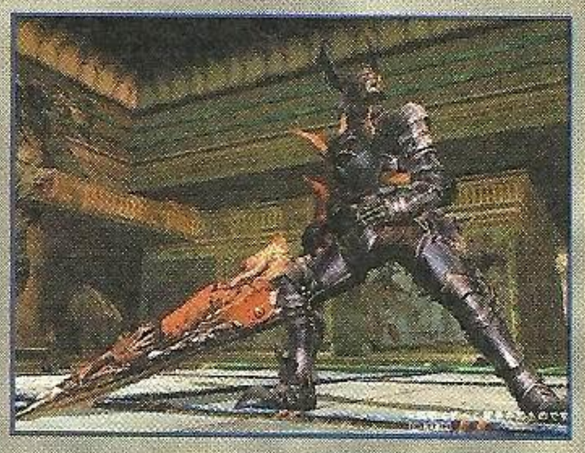
Niewiele osób zna nazwiska producentów mordobić - nawet tak udanych i popularnych jak Tekken czy Soul Blade. Yu Suzuki jest praktycznie jedynym rozpoznawanym przez wszystkich mistrzem na tym polu, ale on parał się różnymi gatunkami gier.

Najwyższy więc czas abyście poznali Hiroaki Yotoriyamę - ojca Soul Calibur 2.
Soul Calibur do dziś stanowi wzorcowy przykład konwersji idealnej. Grafika tamtej gry wciąż pozostaje w światowej czołówce trójwymiarowych bijatyk i bez wstydu może stawać w szeregu obok takich mistrzów jak Tekken 4 i Virtua Fighter 4. Z tym większym oczekiwaniem więc śledzimy losy kontynuacji starego Calibura.
Rewolucja na miarę tej, jaka dokonała się kiedy Soul Calibur trafił na Dreamcasta raczej nie nadejdzie. Niestety. Skok jakościowy jaki dokonał się pomiędzy obydwoma pierwszymi Soulami - Blade'em i Caliburem jest w tej chwili nie do powtórzenia. Co zresztą widać na filmach prezentujących grę w akcji, które systematycznie trafiają na Internet. Soul Calibur 2 wygląda fachowo. Ale nie znowu tak o wiele lepiej niż na Dreamcaście. W zasadzie nie jest to nawet takie dziwne, skoro większość zespołu pracującego przy grze zajmowało się także wersją na konsolę Segi.
Druga część Calibura, które trafi na wszystkie konsole nowej generacji - PlayStation 2, Xboxa, GameCube'a i GameBoya Advance jest produkowana już od blisko półtora roku. Potem zaczną się już indywidualne prace nad konwersją na każdą z konsol. Ambitny plan Yotoriyamy zakłada, że w SC2 posiadacze wszystkich konsol będą mogli zagrać przed końcem bieżącego roku. W dodatku nad konwersją wszystkich wersji pracować będzie ten sam zespół, co powinno zagwarantować tę samą wysoką jakość gry na każdej z konsol.
Główne informacje na temat gry wskazują na dwa aspekty, które mają odróżnić kontynuację gry od jej wielkiej poprzedniczki. Wyraźnie widoczne będą sposoby na unikanie i zapobieganie atakom.



Pionowe ataki będą counterowały poziome, poziome będą skuteczne na przeciwnika stosującego bieganie. Z kolei pionowe ataki będzie można obiec i zaatakować z boku. Jest to zbliżone do zasady papieru, nożyc i kamienia z DOA3 i stosowania reversali na górę, środek lub dół. Trzeba będzie dobrze wyczuwać przeciwnika i stosować odpowiednią taktykę - atakować pionowo, poziomo lub próbować go obiec licząc, że nie zastosuje on skutecznej kontry. Jeszcze ciekawiej wygląda wprowadzenie taktyki motion blendingu. Polega on na łączeniu różnych animacji jednego modelu. Animacje ataku będą teraz możliwe do uruchomienia podczas na przykład biegania. Dolna partia ciała wzięta jest z animacji biegania, a górna - ciosu i gotowe. Dzięki temu walka stanie się mniej statyczna, a przez to - bardziej dynamiczna.

Mitsurugi, Ivy, Nightmare, Taki, Astaroth, Xianghua, Kilik i Siegfried to postacie, które powracają z poprzedniej części gry. Modele pierwszej piątki nie różnią się za bardzo strojami od swoich poprzedniczek, za to Siegfried ma imponującą kitę włosów wystających spod hełmu. Do tego dochodzą też Yung Tsung będący kopią Hwanga - stosujący te same techniki mieczem, co tamten koreański wojownik. Tym bardziej, że obydwaj są przedstawicielami tej samej szkoły walki. No i nasz nowy chłopak stosuje więcej kopniaków niż Hwang. Kolejną nową postacią jest władająca dwoma tonfami dziewczynka - Tarim. Cassandra za to jest klonem Sophitii używającym miecza i tarczy starszej siostry. Dziewczyna ma stosować nieco wolniejsze ciosy, ale ma mieć lepszy czas reakcji.



Poruszanie się po arenie zostało uproszczone i teraz ruch w trzech wymiarach wymaga już tylko przytrzymania kierunku i wciśnięcia przycisku biegu. Nie wiadomo, czy pojawi się możliwość ładowania ciosów spirit albo soul chargem, ale na pewno powrócą potężne ciosy nieblokowalne.

Istotną rolę mają zagrać ściany oraz możliwość wywalania przeciwnika z ringu, na razie jednak - czyli w wersji prezentowanej na wystawie automatów AOU (i jak, twierdzi Yoriyama - gotowej w 50 procentach) - o wyproszenie oponenta z areny było trudno.

Aby uniknąć zbyt dużej frustracji osób, które niespecjalnie lubią zbierając cięgi pod ścianą, wprowadzona zostanie opcja odturliwania się na boki i powtarzania bli bli bli. Będzie to tym istotniejsze, że uderzenie w ścianę ma powodować dodatkowe obrażenia.

Sporo obiecujemy sobie po dodatkowych trybach w grze. W demie na AOU widoczne były tylko trzy z nich: Arcade, Versus i Time Attack, jednak znajdowały się tu jeszcze dwa dodatkowe puste okienka na tryby, które autorzy mają jeszcze wprowadzić. Nie zapominajmy jednak, że prezentowano wersję arcade'ową i w domowych portach może pojawić się ich jeszcze więcej.

Tradycyjnie już gry z serii Soulów mają niezwykle rozbudowany tryb zabawy dla jednego gracza. Prawdopodobnie podobnie będzie i tym razem.

Trochę czasu zaczekamy aż ponownie ujrzymy grę, która zrewolucjonizuje sposób przedstawiania mordobić w taki sam sposób, w jaki zrobił to pierwszy Soul Calibur. Dlatego też ja oczekuję przyjścia SC2 z nieco większym dystansem. I wam radzę uczynić to samo.

Polak Węgier, dwa bratanki?

Na początku bieżącego roku Gulash, paru innych dziennikarzy i ja zostaliśmy zaproszeni przez Sony Poland na prezentację gry Ecco the Dolphin na PlayStation 2. Sprawa była o tyle ciekawa, że odbywało się to w budapesztańskiej siedzibie firmy Appaloosa.

Pomijając drobny szczegół zerwania się rano o jakiejś barbarzyńskiej porze i mało wyluzowanych kolegów z opiniotwórczych dzienników ogólnokrajowych, podróż przebiegła bez żadnych problemów.

Po przybyciu na miejsce załadowaliśmy się do małego busa, nasz przewodnik spróbował skontaktować się z kierowcą, po chwili wysiedliśmy z busa, przesiedliśmy się do właściwego i ruszyliśmy do centrum miasta.

Po dotarciu na miejsce zapoznaliśmy się z planem zajęć. W dużym skrócie mieliśmy spędzić około ośmiu godzin na słuchania o Ecco the Dolphin. O muzyce Ecco the Dolphin, o grafice Ecco the Dolphin, o scenariuszu Ecco the Dolphin i o fajności Ecco the Dolphin. Taaa.

Po pierwszej, dwugodzinnej sesji zakończonej poczęstunkiem wiedzieliśmy już, że nie będzie lekko. Na szczęście przemierzając korytarze firmy po drodze do zakamuflowanej toalety wypatrzyliśmy leżącą kopię Soul Calibura. Szybka rozmowa z pracującymi programistami i już nie wróciliśmy na salę, gdzie tajniki systemu sterowania Ecco the Dolphin zgłębiali właśnie nasi bracia Czesi, Węgrzy i Polacy. Zamiast tego sprawdziliśmy z czego zrobieni są chłopcy z Appaloosy.

Przybyliśmy, zagraliśmy i zwyciężyliśmy. Powiedzmy w ten sposób - nie szło im z moim Zygfrydem. Przewinęło się kilku gości o imionach pozbawionych samogłosek, łącznie z lokalnym mistrzem, ale nie należą do najmocniejszych.

W sumie wyjazd należał do udanych, ale jego najmocniejszym aspektem, wyjąwszy może późniejsze balansowanie na tyle samolotu w naszym wesołym trio Gulasha, luźnego Maćka z Sony i moim, było zmasakrowanie Madziarów w Soul Calibur.

Ale wiecie, o co chodzi. Nawet w biurze, gdzie kilkunastu gości konwertowało Ecco na PS2 znalazł się jeden Decek z Caliburem. Bo to cudowna gra.

Banan

Wojna konsol w Hannowerze!

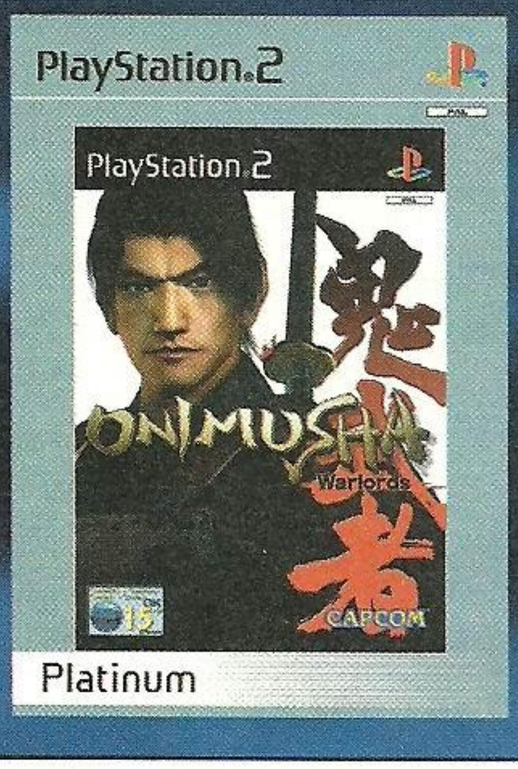
Na hannowerskiej wystawie nowych technologii CeBIT 2002(12 - 20 marca) doszło do starcia pomiędzy Microsoftem i Sony. Poszło oczywiście o konsole. Zgodnie z zasadami wystawy nie można na niej prezentować gier na komputery czy konsole (choć same konsole i ich możliwości techniczne jak najbardziej). Sony jednak złamało tą zasadę.
Na stanowisku tej firmy stało dwadzieścia siedem konsol PlayStation 2, do których swobodny dostęp mieli zwiedzający. Jednym słowem można było sobie pograć.

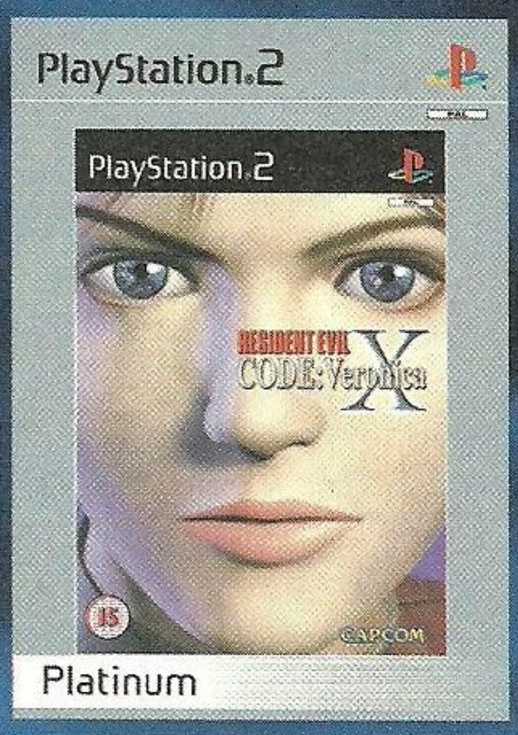
Ale Microsoft, który na swoim stanowisku (zgodnie z zasadami) nie prezentował publicznie gier na Xbox'a, okazał się być bardzo czujny - Richard Roy (wiceprezes Microsoftu do spraw strategii firmy) wniósł do organizatorów CeBITu skargę, a ci nakazali wyłączenie wszystkich gier. Jednak Sony zamiast tego zdemontowało całe stanowisko z konsolami i telewizorami. Prawdopodobnie ze złości.
Jak na razie żadna z firm nie wygłosiła oficjalnego komentarza w tej sprawie. Widać jednak wyraźnie, że wojna konsol

Pracownicy Sony demontują stoisko

trwa nie tylko wśród graczy i już przestała toczyć się tylko na słowa.

Już dostepna - platyna na PS2!



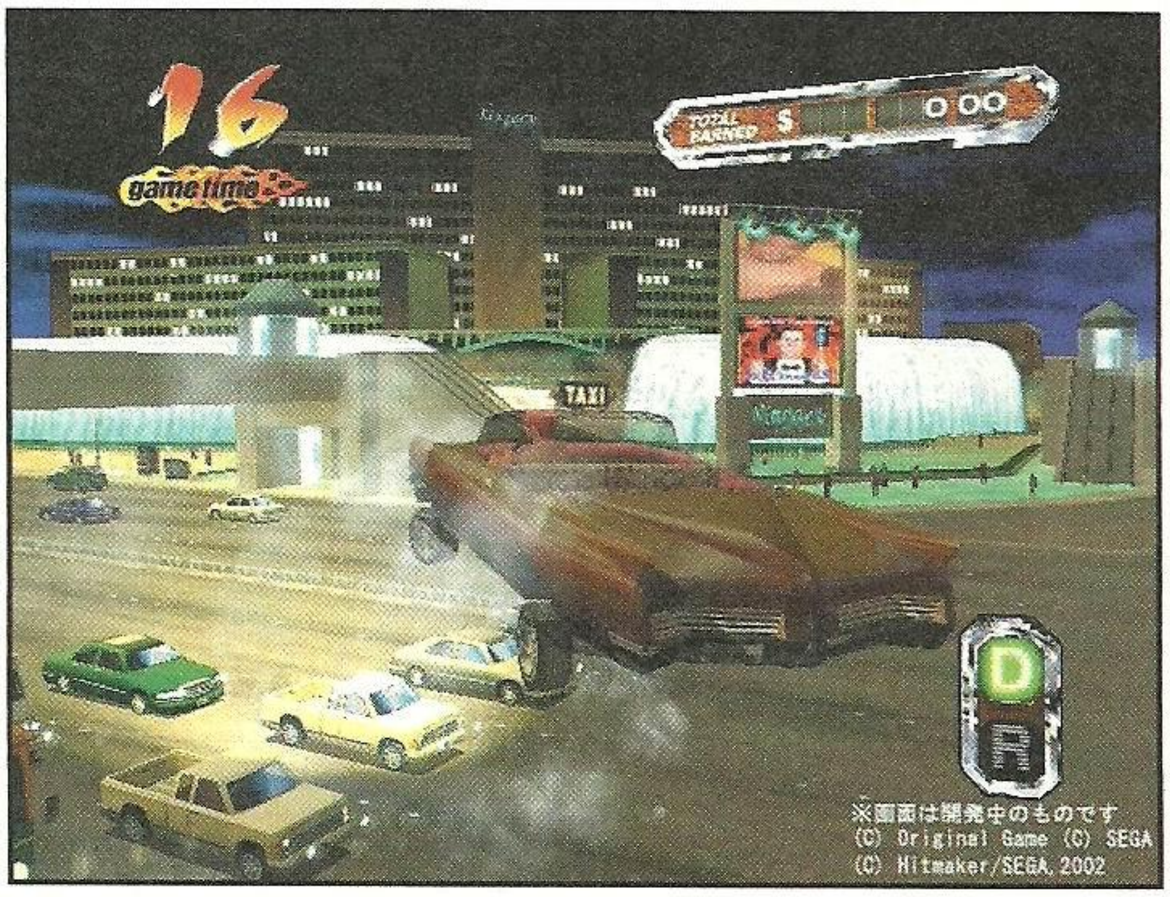


Sony zadecydowało, że najlepiej sprzedające się tytuły na PS2 dostaną etykietkę Platyny i będą oferowane po dużo niższych cenach. Cena gier z platynowej serii ma wynosić około 120 złotych. Teraz idzie najlepsze - oto lista tytułów, które będą sprzedawane w tej niziutkiej cenie. Trzymajcie się, oto one: Gran Turismo 3 A-spec, Resident Evil: Code Veronica, Red Faction, Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2, TimeSplitters, Onimusha, Oni, Crazy Taxi, Star Wars: Starfighter i Formula 1 2001. Niezły zestawik! Szczególnie kilka pierwszych pozycji robi mocarne wrażenie – GT 3, Resident Evil czy Red Faction za 120 zeta! To prawie darmo! Tylko tak dalej – może coś takiego na Xboxa lub Gamecube?

Crazy Taxi 3 - High Roller

Xbox Na razie tylko na konsolę Microsoftu

Sega zapowiedziała wydanie kolejnej, trzeciej już odsłony „Szalonej Taksówki" (nie byli w Warszawie pod Centralnym, to co oni mogą wiedzieć na ten temat...) na Xbox'a (i jak na razie tylko na Xbox'a) przez firmę Hitmaker. Na razie wiadomo tylko to, że szarżować będziemy po ulicach Las Vegas, a konkretniej po czymś (chyba dzielnicy?), co jest nazwane Glitter Oasis. Będą nowi taksiarze i taksiarki – Angel, Zax, Bixbite oraz Mrs. Venus.
Najprawdopodobniej nie zabraknie także starych twarzy, ale pewnie w formie ukrytych postaci. Motyw z przewożeniem więcej niż jednego pasażera (drużynę cheerleader'ek proszę) znany z Crazy Taxi 2 będzie oczywiście kontynuowany. Co jeszcze? Jak na razie niewiele więcej. Liczymy na tryb multiplayer. Gra jest ukończona w około 40 procentach, a w Japonii ukaże się prawdopodobnie już w wakacje. Data premiery amerykańskiej i europejskiej zostanie ogłoszona w późniejszym terminie.



Newsflash

Amerykańska wersja Onimushy 2 pojawi się w sklepach już 27 lipca. Termin premiery gry w Europie nie jest jeszcze ustalony, ale przypuszczalnie nastąpi to niedługo po wakacjach. Warto zaczekać.

Infogrames w pocie czoła konwertuje właśnie Splashdown na Xboxa. Ciekawe, czy jeszcze popracują nad i tak już znakomitymi efektami wody?

Mimo wielu plotek sequel Devil May Cry jest jeszcze w bardzo wczesnej fazie produkcji i najprawdopodobniej nie będzie nam dane ujrzeć go w akcji podczas tegorocznego E3.

Destruction Derby 4 zmierza na PlayStation 2. Grę wyprodukuje Studio 33, znane choćby z Destruction Derby Raw jeszcze na PSX i Formula One 2001 na PS2. Zespół pracuje także nad grą zatytułowaną Formula One Arcade.

Trzecia gra Codemasters na konsole nowej generacji, oprócz Colina McRae 3 i P. O. W. będzie nosić tytuł Shoot To Kill: Columbian Crisis. Będzie to strzelanina fpp, w której wcielimy się w agenta DEA (Drug Enforcement Administration) walczącego z kolumbijskimi kartelami.

Acclaim poinformował, że konwersja symulatora Segi F355 Challenge zmierza na PlayStation 2. To bardzo dobra wiadomość; gra jest niemalże wybitna.

IBM i Toshiba pracują dla Sony! Firmy podpisały umowę, na mocy której razem będą pracować nad nowymi chipami do wykorzystania w nowoczesnych urządzeniach elektronicznych, w tym także i konsolach.

Godzilla niedługo stanie swymi wielkimi łapami na Gamecube. Infogrames pracuje nad grą zatytułowaną: Godzilla – Destroy All Monsters Melee. Rzecz ma być fighterem dla maksimum czterech osób. 14 potworów, 10 aren, mnóstwo bonusów i power-upów.

Squaresoft pracuje nad... Piłką nożną na PlayStation 2. Zatytułowana World Fantasista pozycja da nam możliwość wyboru spośród 35 drużyn narodowych. Hitem ma być intro, wyrenderowane przez ekipę, która stworzyła filmy do serii Final Fantasty.

Po kilku plotkach okazuje się, że kontynuacja najlepszego snowboardu na starsze konsolki – 1080 Snowboarding – zmierza na Gamecube.

Niestety, Star Fox Adventures na Nintendo Gamecube najprawdopodobniej nie ukaże się przed zimą tego roku. Powodem są trzy inne gry wielkiego N, które wcześniej mają wylądować na naszych półkach. Mowa oczywiście o Super Mario Sunshine, Metroid Prime i Legend Of Zelda.

teraz wszystko w twoich rękach

Jedyny sklep w Białymstoku

ul.św. Rocha 14a lok. 15
15-879 Białystok
tel./fax 085 744 63 56

AKOM

akom@gv.pl
www.akom.gv.pl

PlayStation 2 GameBoy Advance Dreamcast Game Cube Xbox

OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ
(TAKŻE WYSYŁKOWO)

Sony PlayStation 2

Gry używane już od 80 zł

Sony PlayStation

Gry używane już od 35 zł

GameBoy Advance

Gry używane już od 80 zł

W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78
TEL.KOM. 0 604 565 849

PON. - PIĄTEK 11 - 16

GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"
ul.Raszkowska 32
63-400 OstrówWlkp.

ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

SKUP, SPRZEDAŻ , WYMIANA UŻYWANYCH KONSOL I GIER - RÓWNIEŻ WYSYŁKOWO

SKLEP NIKO
pon. - pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 14.00

26-600 Radom, ul. Reja 3
tel. (48) 363 83 03, tel./fax 363 89 95
tel. kom. 0-601 233 283
http://www.niko-radom.prv.pl

Realizujemy Zamówienia Indywidualne

GRY
KONSOLE
AKCESORIA
WYMIANA
SERWIS

79-

PREMIERA
W MAJU

OD 99-

szczegółowa oferta na:
http://www.niko-radom.prv.pl

UL. SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL/FAX: (022) 814 27 66
TEL KOM: 0 501 707 919
0 501 196 694
PN.- PT.: 10.00 - 19.00
SOB.: 10.00 - 16.00

NA HASŁO • NEOPLUS • NIESPODZIANKA • UWAGA

SPRZEDAŻ HURTOWA
I DETALICZNA

SERWIS

NAJWIĘKSZY WYBÓR
GIER I AKSESORII
REGENERACJA
I WYMIANA
PŁYT CD

RATY

WWW.SWIATGIER.ALPHA.PL

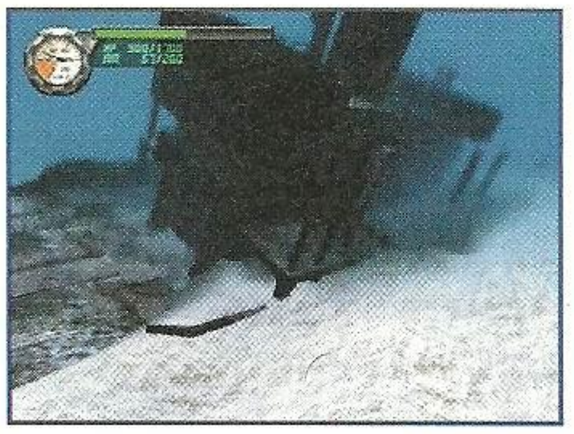
ŚWIAT GIER

Everblue

PS2 Poszukiwanie zatopionych skarbów

Europejski oddział Capcomu zapowiedział wydanie Everblue na trzeci kwartał tego roku. Everblue jest już od dłuższego czasu przygotowywane przez firmę Arika (twórcy między innymi Street Fightera EX) na PlayStation 2.

W Everblue wcielimy się w młodego chłopaka o imieniu Leonardo (ale nie Di Caprio). Wraz z nim będziemy eksplorować głębiny i odkrywać tajemnice morza Daedalus. Znajdziemy wiele skarbów, zobaczymy przepiękne podwodne krajobrazy ale naszym nadrzędnym celem jest odkrycie wielkiego znaleziska (a nawet Wielkiego Znaleziska), którego przez całe pokolenia poszukiwali przodkowie



Leonarda.

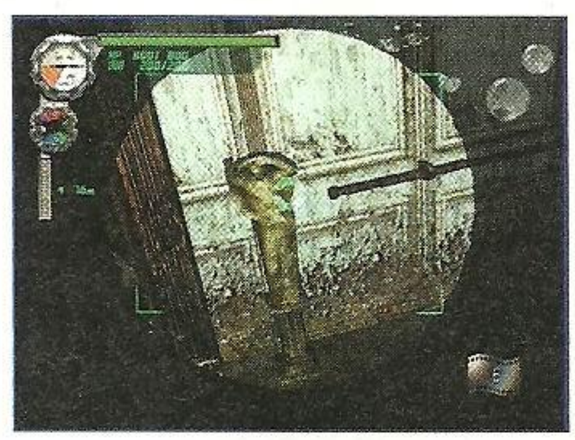
Przeszukiwanie morskich głębin zaowocuje wyłowieniem cennych przedmiotów, które po wynurzeniu się można sprzedać w mieście. Fani podwodnej fotografii znajdą w Everblue miły dodatek – za najładniejsze zdjęcia dostaniemy od miejscowego fotografa pieniądze.

Gra zapowiada się ciekawie. Za zarobioną forsę ulepszymy swój sprzęt, zakupimy dodatkowe wyposażenie. Dzięki tym atrakcjom czas przebywania pod wodą, a także głębokość, na jaką będziemy mogli się zanurzyć, ulegnie zwiększeniu. Za tym idzie oczywiście możliwość dotarcia do niedostępnych wcześniej obszarów.

W mieście porozmawiamy z mieszkańcami i zdobędziemy informacje co do położenia skarbów i lokacji, a także otrzymamy różne zadania.

Wszystko to okraszone jest całkiem niezłą grafiką, a twórcy gry zapowiadają, że przyłożą się do jak najwierniejszego odtworzenia podwodnego świata.

Everblue idzie więc w ślady Echo, ale zaoferuje nam dużo więcej akcji. Będzie niebiesko.



Kung-Fu Chaos

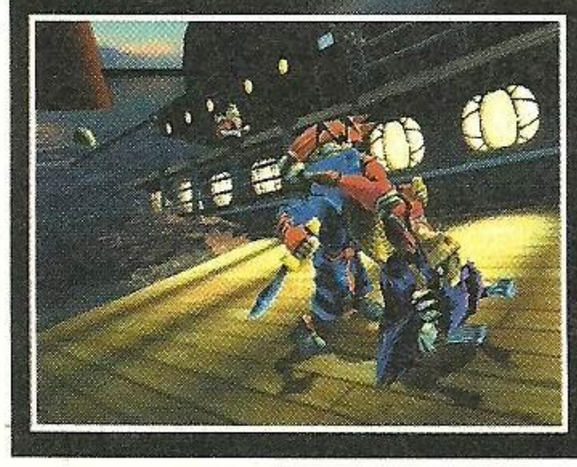
Xbox Szalone lata siedemdziesiąte... I filmy kung-fu!

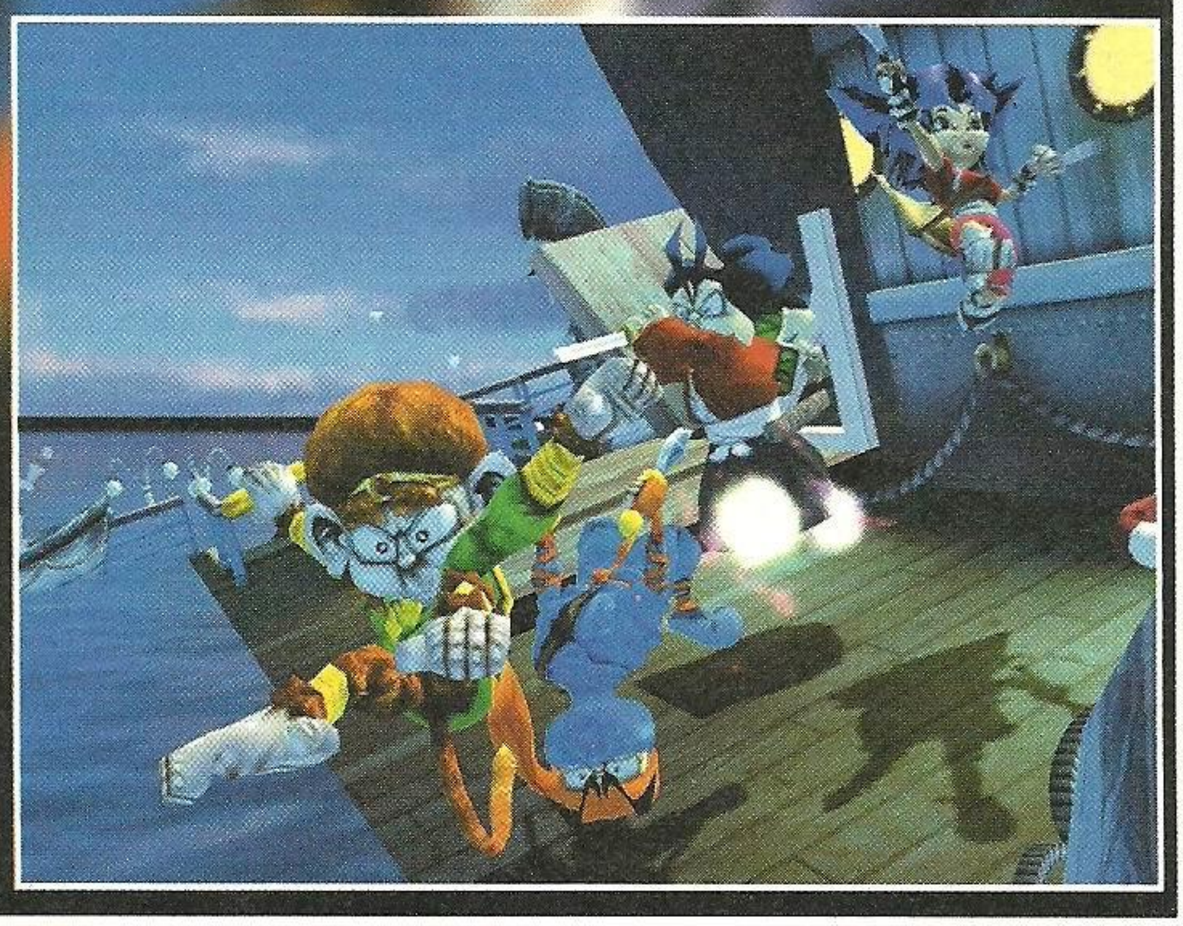
Oto nowa wizja Dreamcastowego Powerstone. Szalona, napakowana akcją, humorem i karykaturalnymi postaciami trójwymiarowa, zręcznościowa nawalanka. Na wszystko, co pod rękę wpadnie - ręce i nogi także. Gra przygotowywana jest przez firmę Just Add Monsters, w której składzie znalazło się kilku byłych pracowników Sony Europe (pracowali między innymi przy Medievil i Frogger).

Przyczyny, dla której postacie obecne w grze walczą ze sobą, są ciekawe i całkiem naturalne. Wszyscy oni są członkami ekipy pracującej nad filmem kung-fu klasy B (a może nawet niższej). Postacie walczą o obecność na ekranie - zwycięstwo to więcej czasu ekranowego, przegrana równa się roli drugoplanowej lub nawet statystowaniu. Ekipa filmowa nie trudzi się wymyślaniem nowych planów. Wszystkie lokacje zaczerpnięte są z wielkich kasowych hitów. Znajdziemy tu plenery z Titanica, Parku Jurajskiego, czy Gladiatora. Każdy z nich jest bardzo duży, znajdzie się tam także mnóstwo przydatnych przedmiotów (na Titanicu znajdziemy meble, fortepiany i inne nieodzowne w walce obiekty).

To oczywiście nie wszystko. Reżyserem filmu jest Ang Woo. A reżyser, jak to reżyser, podczas walki daje różne wskazówki co do tego, jak ma wyglądać kolejne ujęcie (Ang Woo pojawia się w małym okienku).

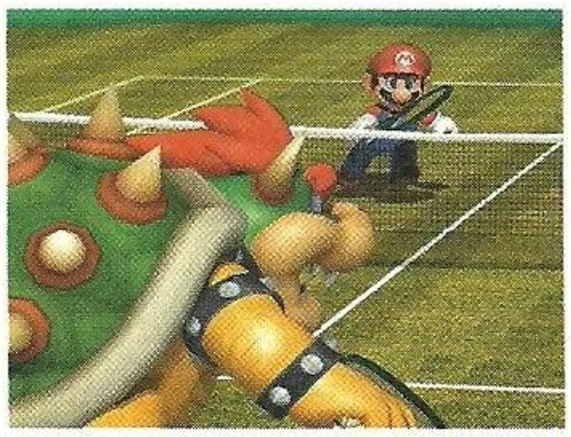
Kung Fu Chaos jest napakowany humorem oraz klimatem filmów (jakich - nietrudno się domyślić) z lat siedemdziesiątych. Motywem przewodnim jest oczywiście słynna piosenka „Kung Fu Fighting". Jednak gry z tego gatunku nie są zbyt głębokie i na taką właśnie wygląda nam Kung Fu Chaos. Niedużo postaci (tylko osiem) i jeszcze mniej aren (zaledwie sześć). Gra ma pewien potencjał - ładnie wygląda, postacie są dobrze animowane i efektownie się prezentują, szczegółów jest całe mnóstwo, ale... Raczej nie ma szans na stanie się czymś więcej, niż kolejną party-game. Co oczywiście nie jest wcale złe. Ale samotni miłośnicy kung-fu i humoru nie powinni się na nią nastawiać. Być może do czasu jesiennej premiery Kung Fu Chaos coś się jeszcze zmieni.





Mario Tennis i Mario Golf

Marian lubi sobie pograć w tenisa, nie stroni też od golfa. Dlatego zażądał od szefów Ninny gier o tych dwóch dyscyplinach sportu. Mario ma mocną pozycję w Nintendo – jego życzenie jest tam rozkazem. Natychmiast oddelegowano firmę Camelot Software Planing do pracy nad Mario Golf i Mario Tennis. Konsultantem jest, oczywiście, Mario we własnej karzełkowatej osobie. Jego życzeniem było, aby wszyscy znajomi, a także wrogowie znaleźli się w tych grach. Inne wymagania postawione przez hydraulika są takie: ma być kolorowo, pastelowo, cukierkowo. Programiści w pocie czoła spełniają więc życzenia wymagającego zleceniodawcy. Po obrazkach łatwo można stwierdzić, że początek ich pracy jest całkiem obiecujący. Na końcowy efekt przyjdzie nam jednak poczekać. Nie sprecyzowano bowiem, kiedy odbędą się premiery Mario Golf i Mario Tennis na GameCube.



Nie daj się oszukać
Kup oryginał
w dobrej cenie

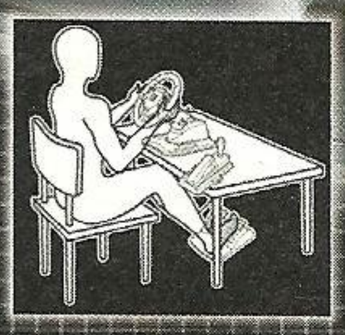
MANTA

NOWA KIEROWNICA

COMPRESSOR

W wersjach:
DELUXE 3w1 (PSX,PS2,PC)
Deluxe 3w1 Force Feedback
PSX Force feedback

POSIADA NOWOCZESNĄ TECHNOLOGIĘ FORCE FEEDBACK
powodującą silne i realistyczne wibracje
PRAWDZIWY FORCE FEEDBACK
jest jedynym oryginalnym systemem, funkcja nazywana „protokół force feedback” to nie jest prawdziwy FORCE FEEDBACK występujący w kierownicach MANTY



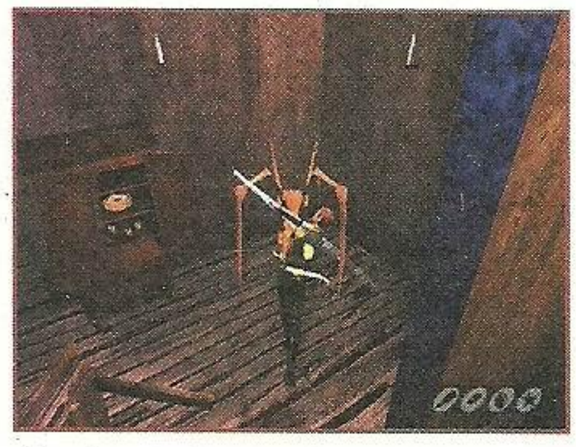
- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Kąt obrotu koła kierownicy 180°
- Kierownica posiada „wspomaganie”
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- UWAGA! Tego nie ma konkurencja! FORCE FEEDBACK kompatybilny z każdą nową i starą grą
- Do PC podłączana przez port drukarki
- Analogowe pedały
- W wersji z dual shockiem trzęsą się pedały
- Polska instrukcja

Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju.
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej.
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (22) 643-54-20, fax: (22) 641-84-82
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

BloodRayne

PS2, Xbox, CGN Wampiry i naziści!?



Zapowiada się świetny koktajl (Krwawa Mary to mało powiedziane) tego, co gracze lubią najbardziej. Weźmy motywy przewodnie trzech filmów i zmieszajmy je razem - na taki oto pomysł wpadli producenci BloodRayne, firma Terminal Reality. W ich zapowiadanej na jesień tego roku grze znajdziemy motywy z filmów „Blade", „Matrix" i Indiany Jonesa.
Z pierwszego zaczerpnięto pomysł na głównego bohatera, a raczej bohaterkę. Agentka BloodRayne jest półwampirem - półczłowiekiem. Z drugiego filmu wzięto coraz popularniejsze ostatnio rozwiązanie, czyli spowolnienie akcji (podobne do Bullet Time w Max Payne). Z trzeciego zaś wykorzystano głównych przeciwników, największych złoczyńców poprzedniego stulecia, czyli po prostu Nazistów (no dobra - będzie też trochę potworów i mutantów). Rodzaj przeciwników definiuje też lokacje, w których toczyć się będzie akcja – bazy wojskowe, ponure zamczyska, laboratoria i tym podobne.
Powróćmy do naszej wampirzycy. Ubrana w obcisły strój, w butach na wysokim obcasie agentka BloodRayne jest ucieleśnieniem marzeń każdego masochisty. Seksowna i brutalna. W akcji jest ostra jak Blade, jeżeli nie bardziej. Już teraz, pomimo tego, że gra jest daleka od ukończenia, potrafi masakrować nazistów na wiele ciekawych sposobów. Pozbawić, ręki, nogi, głowy, czy innej niepotrzebnej części ciała. Ostrza przymocowane do jej rąk szarpią bezlitośnie ciała przeciwników rozsiewając wkoło kropelki krwi, wypruwając flaki i przyozdabiając okolicę gustownym czerwonym rzucikiem. Sama przyjemność!
Nie można też zapomnieć o ulubionym i bardzo istotnym dla ich egzystencji zajęciu wampirów - spijaniu krwi. Wampirzyca wskakuje ofierze na plecy, oplątuje ją nogami w pasie i zanurza ostre kły w tętnicy nieszczęśnika. Dobrze mu tak! Jak już znudzi nam się jatka (nieee...) to możemy sobie postrzelać i powysadzać, broni na pewno nie zabraknie. Wszystko to w niezłej oprawie graficznej, dużej interaktywności otoczenia i standardowym dla tego typu gier ujęciu – z perspektywy trzeciej osoby.
BloodRayne zapowiada się naprawdę krwawo (gra będzie nosić metryczkę „tylko dla dorosłych") i bardzo rozrywkowo jednocześnie.
A wydana zostanie przez Majesco na PS2, Xbox i GameCube. Jak tylko zdobędziemy nowe informacje na temat tej pozycji to nie omieszkamy Was o tym poinformować – perspektywa eliminowania nazistów przy pomocy zmutowanej wampirzycy bardzo nam się podoba.

Crimson Skies

Xbox Lotnik - kryj się!

Już tej jesieni wpadnie nam w łapki gra na Xboxa pod tytułem Crimson Skies: High Road To Revenge. Oczywiście będzie to pozycja z gatunku „exclusive", nie ma więc szans abyśmy zobaczyli ją na GameCube czy PS2. Gra jest kontynuacją wydanego dwa lata temu na Peceta Crimson Skies i w założeniu jest szaloną powietrzną strzelanką. W rzeczywistości ma być jeszcze bardziej wykręcona.
O fabule nie ma co specjalnie pisać, prosta jest jak beret z koca – alternatywne lata trzydzieste. Powietrzny pirat Nathan Zachary, w swym czerwonym dwupłatowcu, szuka pomsty na mordercach swego najlepszego przyjaciela. W tym celu musi wszystkich przeciwników posłać do piachu – standard nad standardy, ale czego więcej wymagać od prostej strzelanki.
Walka toczyć się będzie na niskich i bardzo niskich wysokościach. Przeciwników do zestrzelenia całe chmary, a okolica bardzo bogata w szczegóły i zniszczalne obiekty. Rozwalimy więc mosty, wieże ciśnień, budynki, urwiska i co tam jeszcze wpadnie nam na celownik. A wszystko po to, żeby pozbyć się wrogów. Będziemy mieli możliwość pilotowania jednego z dziesięciu uzbrojonych w potężne narzędzia zagłady samolotów. Bronie mają być wykręcone, a klimat zręcznościowy na maxa i dogadzający niskim instynktom (nie ma się co wstydzić, każdy lubi sobie czasami coś rozwalić, a już szczególnie w grze). Na podzielonym ekranie w wirtualnej walce powietrznej weźmie udział do czterech graczy.
Na obrazkach Crimson Skies: HRTR prezentuje się naprawdę rewelacyjnie. Oględnie mówiąc. Jeżeli w ruchu będzie podobnie, to możemy liczyć na całkiem przyjemną i oczywiście niezbyt wymagającą pod względem myślenia rozrywkę. Ale nic to, takie gry też przecież kochamy.

Frogger

THE GREAT QUEST

Pamiętacie Żabera? Bez względu na to, czy kogoś to interesuje, czy nie, Frogger: The Great Quest zmierza na PlayStation 2. Wydawcą jest Konami, a będzie to przygodówko - platformówka. Dziecinna, gwoli ścisłości.
Płaz będzie miał do wykonania pewne zadanie, a tym zadaniem będzie odszukanie księżniczki. Po pocałunku księżniczki Żaber przybierze swą normalną, ludzką formę, ale naszym skromnym zdaniem dużo zabawniej by było, gdyby to księżniczka zmieniła się w piękną, zieloniutką rzekotkę.
Na Froggera czeka siedemnaście poziomów wypełnionych skakaniem, kumkaniem i pokonywaniem przeciwności losu. Gra nie zapowiada się na rewolucję w dziedzinie platformówek i nie wygląda zbyt imponująco. Ale o jej prawdziwej wartości przekonamy się w maju, kiedy to nadejdzie dzień premiery.

DYNASTY WARRIORS 2

konkurs!

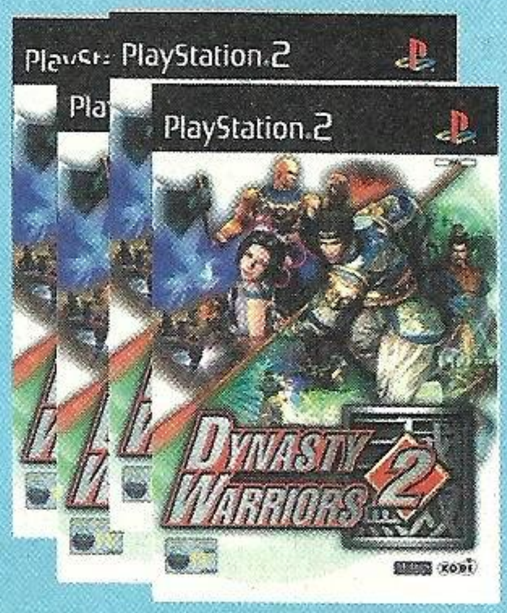
Do wygrania cztery egzemplarze gry DYNASTY WARRIORS 2 na PS2

Aby wziąć udział w konkursie wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

Jak nazywa się nowa seria kierownic sprzedawanych przez firmę MANTA?

Odpowiedzi nadsyłajcie pod adresem: NEO PLUS, Skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa 81

Konkurs zamykamy 31 maja 2002. Rozwiązanie w numerze czerwcowym.



multimedia MANTA

Sponsorem konkursu jest firma MANTA
ul Matuszewska 14 budynek 4 piętro 1, 03-876 Warszawa
tel (22) 332 3450 fax (22) 332 3460

Onimusha 2: Samurai's Destiny

Onimusha 2: Samurai's Destiny zapowiada się na grę znacznie lepszą od swojej poprzedniczki. Zarówno pod względem grafiki, jak i fabuły. Zapraszamy do naszych impresji po testach wersji japońskiej.

Oto wspomniany gitarzysta, którego popisy obserwujemy w teledysku przed intrem.

Z tego, co możemy zrozumieć, po różnych przejściach nasz nowy bohater - dzielny samuraj imieniem Jubei Yagyu - wrócił do domu. Podczas jego nieobecności, wydarzyły się tam straszliwe rzeczy.

Grę otwierają dwa filmiki. Pierwszym z nich jest teledysk twórcy japońskiego rocka do piosenki pod tytułem Rosyjska Ruletka. Niezły teledysk, przesycony elektroniką, ale klimatyczny. Koleś gra na gitarce, a dziwne cybernetyczne pomieszczenie wokół niego rozpada się i facet znajduje się nagle na wielkiej wieży w chmurach, podobnej nieco do tej z klipu Linkin' Park. Potem pojawia się inny koleś - muzyka fajna, patent z klipem ciekawy. Ciekawe, czy dotrwa do naszych wersji produktu.

Potem do tej samej muzyczki można obejrzeć sobie klip ze zmontowanych scen z gry - pełni on rolę samograja, czyli jak postawić konsolę na chwilkę - zacznie się pokazywać. Wreszcie możemy zacząć grać. I tu okazuje się, że jeśli ktoś miał jeszcze wątpliwości co do faktu, że Capcom jest na topie absolutnym, to teraz zapraszamy przed ekrany telewizorów.

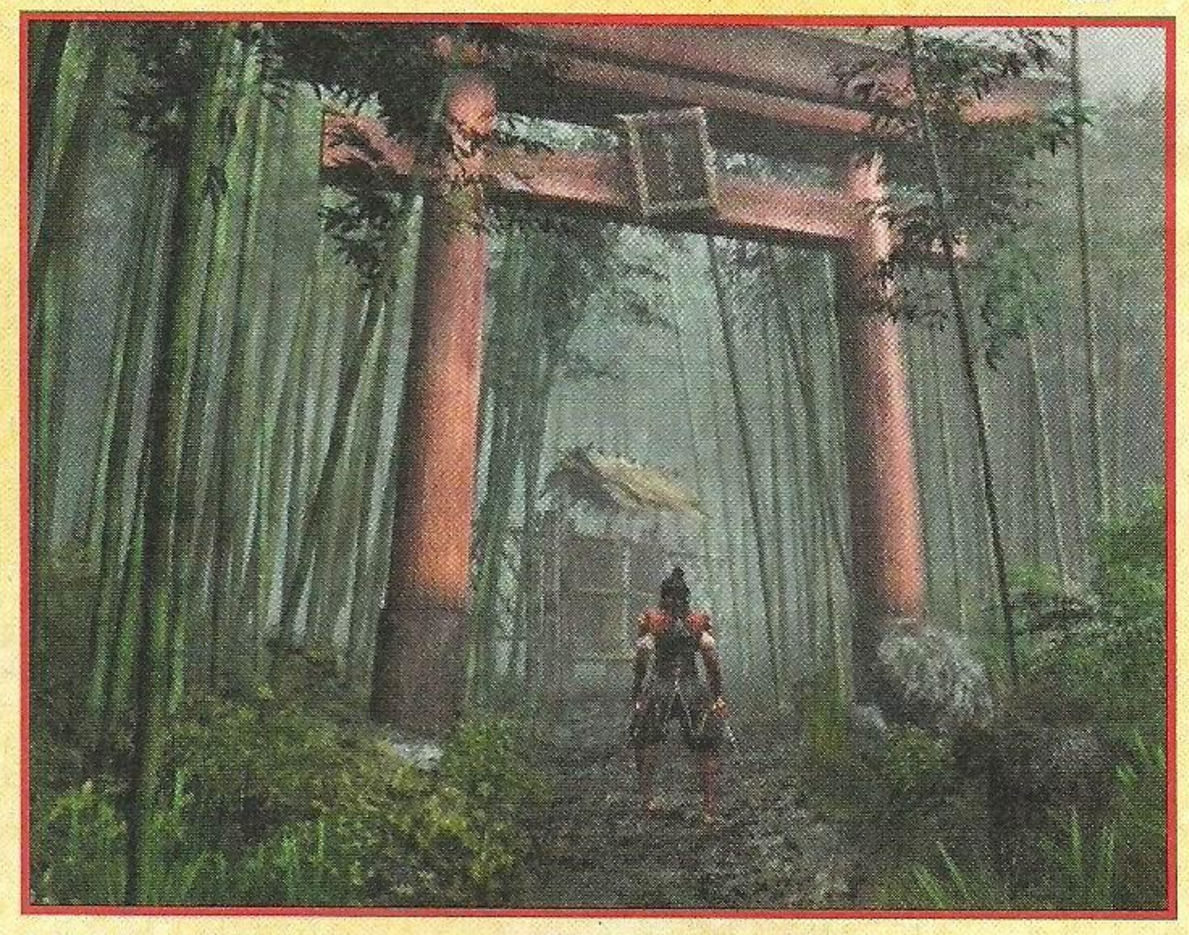
Intro należy do grupy najpiękniejszych filmików, jakie stworzono dla konsoli Playstation 2. Doskonale zanimowane i prześwietnie wyreżyserowane. Najpierw jest to pokazowa rzeź wioski Jubeia. Uciekający chłopi roznoszeni są dosłownie na halabardach, choć chwilami też nieźle się odgryzają. Walczą dzielnie cepami, a jeden z nich łączy dwa sierpy (kami) i tworzy coś na kształt śmigła, którym rzuca prosto w szyję nadjeżdżającego samuraja. Ten osuwa się... By po chwili unieść głowę i z obłędem w oczach wyjąć sobie sierp długim jęzorem. Tym samym jęzorem ciska go w stronę chłopa,

uśmiercając go na miejscu. Sceny są super. Końcówka pokazuje dowódcę oddziału rzeźników, potężnego samuraja, po którym pełzają węże. Klimacik na maksa.

Druga część intra wzorowana jest na scenach z teatru japońskiego - kabuki. Przedstawiane są najważniejsze postacie występujące w grze, a wszystko dzieje się na monumentalnych, obracających się scenach. Ten pomysł dosłownie zwalił nas z nóg. Jest więc ninja, który zsuwa się z grzbietu wielkiego drewnianego smoka, statek tańczący na teatralnych falach i teatralny las. Super!!!

Wszystko to sprawia, że stają nam przed oczyma czasy Soul Blade'a na Playstation, gdzie filmiki robiono naprawdę z pomysłem i dopracowywano w najdrobniejszych szczegółach.

Zaczynając, stwierdzamy, że tak naprawdę pod kątem sterowania niewiele się zmieniło. Postacią kierujemy a la Resident Evil, czyli przyciski prawo/lewo obracają ją wokół osi, zaś przycisk góra zawsze każe jej iść w stronę, w którą aktualnie jest zwrócona. Ten sposób kierowania ma swoich miłośników i wrogów. Onimusha 2 jest o tyle sympatyczna, że cała dostosowana jest do tego typu kierowania i nie utrudnia nam zabawy jakimiś karkołomnymi kombinacjami. Wciąż można blokować, trzaskać serie ciosów i używać technik specjalnych, które dopakowujemy, zabierając dusze zabitym złym postaciom. Tyle, że w pierwszej części dopakowywaliśmy broń po kolei, a tu w miarę postępu gry broń przemienia się automatycznie. To znaczy mieliśmy miecz na pierwszym poziomie i dopakowywaliśmy go, a na czwartym



Grafika jest doskonała. Capcom z każdą grą opanowuje lepiej PlayStation 2.

dostajemy włócznię. Fajnie, że to zmieniono, bo głupio było w poprzedniej części mieć na przykład potężny miecz i dla samego pokonywania bram dopakowywać słabszą broń na siłę. Wreszcie ktoś pomyślał o zabawie i graczach. Jubei też elegancko ustawia się zawsze przodem do najbliższego, najniebezpieczniejszego przeciwnika. W walce bardzo to pomaga i pozwala uzyskiwać niesamowite efekty prawdziwej walki z szybkimi zwrotami akcji.

Na przykład, atakuje Was pięciu przeciwników. Jubei zaczyna od kompleciku w kierunku pierwszego z nich, a w tym czasie reszta ustawia się za jego plecami. Jubei odwraca się więc i kopie ich wszystkich pięknym obrotowcem, aż rozpierzchają się na wszystkie strony. I dopiero wtedy kończy zabawę. Można oczywiście dobijać przeciwników, pchać ich sztychem - tak, jak to miało miejsce w pierwszej części.

Zdecydowanie największą innowacją w stosunku do pierwszej części jest jednak możliwość interakcji z otoczeniem.

Po pierwsze, liczba technik, które można stosować i ich jakość. Magiczne techniki pozwalają na przykład zamrażać wszystkich przeciwników na linii strzału. Mało tego - odpowiednio duża liczba zebranych dusz, pozwala na wpadnięcie w berserkerowanie i prucie duszami niczym z karabinu. Rzadka to moc i zaraz zaczyna opadać, więc trzeba się streszczać, ale zabawy przy tym co niemiara. Jubei jest naprawdę wielki.

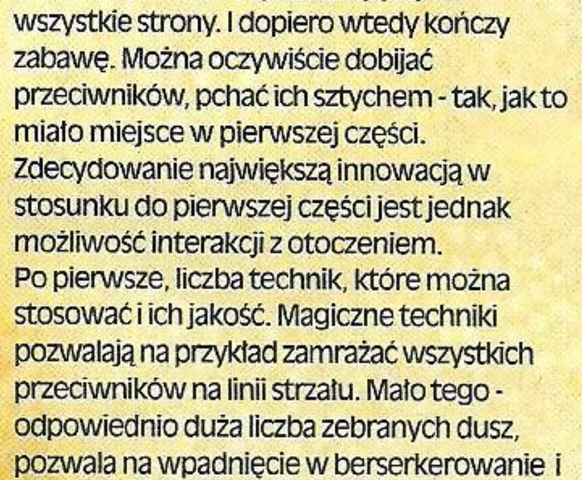
Do tego możliwość brodzenia w wodzie. Są miejsca, gdzie zbiorniki wodne pozwalają naszej postaci brykać sobie raźno wśród toni. A jeśli spadnie deszcz - jego krople elegancko rozbiją się na ciele Jubeia Yagyu. Wspaniałość. Ulice wiosek i miasteczek roją się od przechodniów. Są sprzedawcy, gejsze, podróżnicy, wieśniacy. Z wszystkimi można porozmawiać, a z kupcami nawet wymieniać towary właściwie bez końca. Moja sympatia skuszona elegancją gry, zasiadłszy do niej, szybko uczyniła z niej przygodę o zakupach i wymianie towaru. Wymieniała towar od jednych ludzi, na towar od drugich i właściwie spełzło jej na tym wiele czasu. Ponad godzina. W jednej tylko wiosce.

Oczywiście dla potrzeb scenariusza takie zabawy nie są konieczne, ale miło wiedzieć, że można sobie zorganizować postać. Dzięki temu wiadomo także, że Onimusha 2 zbliżyła się nieco do RPG.

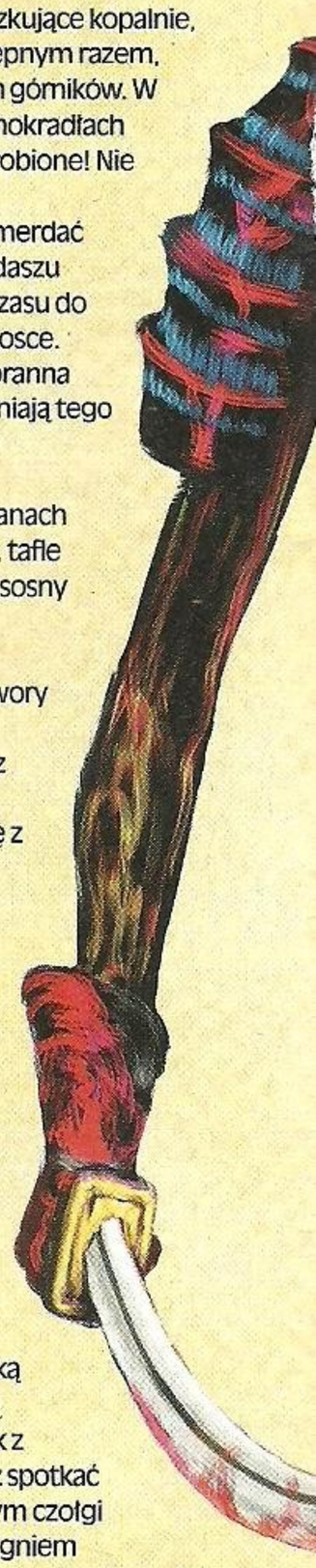
Wracając do interakcji z otoczeniem. Jeśli pokonamy demony zamieszkujące kopalnie, kiedy wrócimy do niej następnym razem, zastaniemy tam pracujących gómików. W karczmie siedzą ludzie, po mokradłach skaczą żaby. I to jak nieźle zrobione! Nie tak na odwal.

W miastach podbiegnie pomerdać ogonkiem piesek, a na poddaszu wyleguje się kot, który od czasu do czasu rusza na spacer po wiosce. Klimat oddany na całego. Poranna mgła, słońce i deszcz dopełniają tego teatru. Właściwie nie ma co porównywać.

Tła są przepiękniusie. Po ścianach jaskiń spływają krople wody, tafle jezior falują delikatnie. Kora sosny oddana jest wręcz fotorealistycznie. Struktura drewna, fryzury, stroje, potwory - wszystko ma ultradrobne detale i zaaranżowane jest z godnym pozazdroszczenia smakiem. Naprawdę gra się z przyjemnością. Wyobraźcie sobie bowiem walkę, kiedy to kopnięty przeciwnik wypada przez słomianą ścianę chaty na zewnątrz, wprost do kałuży. Nie do pomyślenia w pierwszej części. A tu na porządku dziennym. Zresztą same postacie są znacznie ciekawsze. I często się zmieniają. Na przykład raz w kopalni mamy jaszczuro-ludzi, raz znowu umarłych ninja - coś jakby tengu. Wloką się niczym zombiaki, a mają stalowe maski dziewczynek z warkoczykami. Możemy też spotkać mozolne, ale potężne niczym czołgi bakemono - z gorejącymi ogniem ślepiami. Od nich raczej z daleka. Spotkamy



Jubei w jednym z licznych pojedynków. Znajduje też swój pierwszy magiczny miecz.



Zrównana z ziemią wioska Jubeia stanowi prawdziwy popis grafików. Świetna sprawa.

Jak się domyślacie, to fragmenty intro. Wspomniany Zły z lewej, z prawej jego ekipa.

Miasta tętnią życiem - mnóstwo tu przechodniów, biegają nawet psy!

też toczące się świnie znane z pierwszej części. Zaś bossowie - to już zupełnie inna rozmowa. Wyobraźcie sobie wielkiego jak koń kolesia o czterech pajęczych odnóżach, albo kobietę naga - pół człowieka, pół węża. Nie było aż tak licznych kombinacji. Fajne jest to, że w swoich podróżach Jubei nie będzie sam. Podczas walk z co trudniejszymi przeciwnikami, czasem niespodziewanie pojawią się poznani wcześniej kumple. Ich rola nie jest dla nas wciąż jasna - są czasem kupcami, a czasem sidekickami. Cóż - zrozumiała wersja pewnie wiele wyjaśni.

Natomiast od razu rzuca się w oczy stopień wykręcenia całej gry. W Onimusha klimat budowany był powoli. Raczej krzywymi przeciwnikami, których spotykaliśmy. Tu oprócz przeciwników pojawiają się scenografie, których za Chiny nie spodziewalibyśmy się w tego typu produkcji. Po pierwszych klimatycznych wstawkach rodem z pięknych filmów o krajobrazach i skansenach Japonii, zaraz wpadają nam motywy powykręcanych korytarzy, tuneli rozjaśnionych bladą poświatą, wnętrz dziwnych stworów, zwieszających się koszmarnych zwierzoroślin. Ciężko się do tego od razu przyzwyczaić. Ale jesteśmy plastyczni, nieprawdaż?

Z największym zdziwieniem przyjąłem jednak lokacje znane dokładnie z pierwszej części. Zniszczony dwór demonicznego Daymio jest dokładnie tym samym miejscem, jakie zostawiliśmy poprzednio. Dałbym wiele, by dowiedzieć się, co tłumaczy mój niespodziewany tam powrót, ale faktem pozostaje, że było coś zabawnego w chodzeniu na pamięć po znajomych korytarzach. Może to działa na zasadzie znanej z filmu Rejs: "Mnie się podobają te piosenki, które znam". Heheh. W każdym razie jest to jakieś urozmaicenie. In plus.

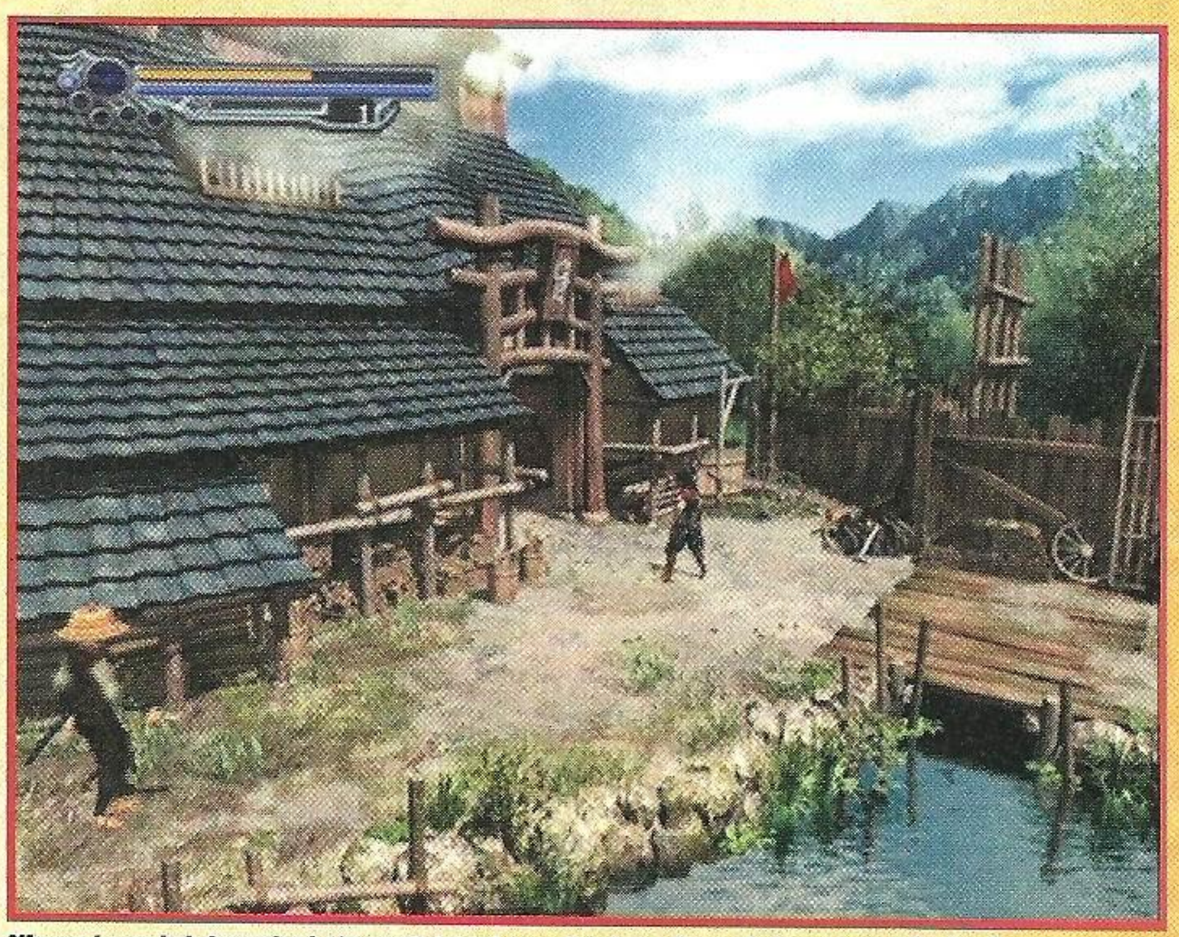
Warto wspomnieć o puzzlach. Oczywiście Onimusha nie byłaby Onimushą bez kilku zagadek. Cała impreza polega jednak na tym, że są to zagadki dziejące się w jednym miejscu. Nie tak jak w Soul Reaverze, gdzie gnać trzeba było przez pół świata, by rozwikłać jakąś zastawioną pułapkę myślową. Tu na przykład mamy puzzle, w których trzeba poukładać elementy. Ale na maksa wykręcone są na przykład takie zagadki, że trzeba poukładać liczby tak, by w każdym rzędzie i linii i po przekątnej w tabeli "trzy na trzy", po zsumowaniu dawały liczbę piętnaście. Toż to, jakby ktoś żywcem wziął testy na inteligencję i przerzucił je do gry. Sytuacja bardzo wyzywająca. I dobrze. \Nie pisałem jeszcze ani słowa o dźwięku. Muzyka pojawia się głównie podczas walki i jest na naprawdę wysokim poziomie. Coś pomiędzy muzyką symfoniczną, a typową elektroniczną. Na pewno najwięcej wspólnego ma z muzyką filmową. Niepokojąca, w klimatach samurajskich, z bębenkami, ale i skrzypcami. Jeśli natomiast chodzi o efekty dźwiękowe - doprawdy nie można mieć im nic do zarzucenia. Odgłosy tupania po podłodze, ubitej drodze, ściółce leśnej, wodzie - super. Analogicznie odgłosy wsi, miasteczek, starego lasu, kopalni, huty - można zamknąć oczy i naprawdę puścić sobie to wszystko w tle dla samej przyjemności słuchania. Rzadko się to zdarza, ale sądzę, że tu gra sięgnęła ideału. Zresztą oklaski należą się Onimushy 2 za całokształt twórczości. Jedyne, czego wciąż nie możemy być pewni, to scenariusz. Jeśli powracanie do starych lokacji znajduje uzasadnienie, to już jest nieźle. Ale skąd biorą się ludzie -węże, którzy pomagają Jubeiowi? Kim jest koleś z tajemniczym sztucerem? A kim koleś z halabardą, który nie stroni od alkoholu, a wciąż się za nami kręci? A dlaczego koleś z halabardą spłakał się jak bóbr na widok niemowlęcia i zaraz przy tym wyobraził sobie płonący dwór? Nie poznamy odpowiedzi na to pytanie jeszcze przez długi czas. Stąd też sugerujemy poczekać raczej na zrozumiałą wersję.

Kilka słów na niedzielę. Onimusha 2 podtrzymuje dobre tradycje serii i rozszerza je w kierunku pięknej grafiki i grywalności. Nie sposób wręcz narzekać na ten wielki krok naprzód w stosunku do wszystkiego, co mamy na rynku, jeśli chodzi o interaktywność. Można już nawet zrzucać przeciwnikom kapelusze z głów i juggle'ować nimi mimowolnie podczas walki. Rewelacja.

Pozostały wreszcie stare opcje zabawy: puzzle, powiększanie mocy broni i kombinowanie ze zbieraniem dusz.

Ale do tego dwa razy więcej ciosów i cztery dodatkowe postacie do kierowania i szkolenia - w dalszej części gry! Wreszcie doskonała muzyka i świetna oprawa uczynią z Onimushy 2 produkt wysoko oceniany. Rzekłbym bardzo wysoko. Taki, który pod względem grafiki może walczyć nawet z tytułami z Gamecube, jak choćby Resident Evil.

Nie do wiary, co? Nie do wiary. A Japończycy kupili już prawie dwa miliony sztuk tej gry. Dawajcie to nam! **[grab]**



Nie możemy już doczekać się angielskiej wersji tej gry. Importujemy amerykańca!

Run Like Hell

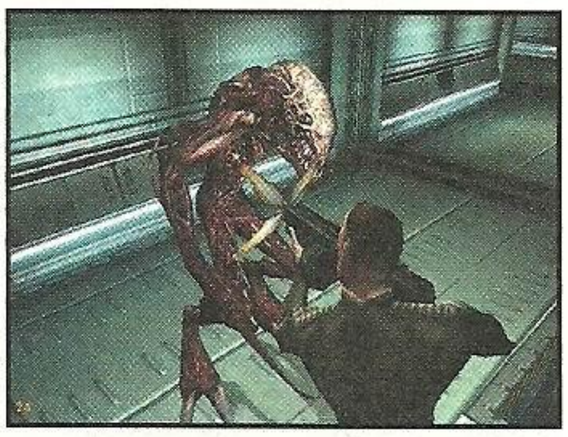
Xbox Na razie tylko na konsolę Microsoftu

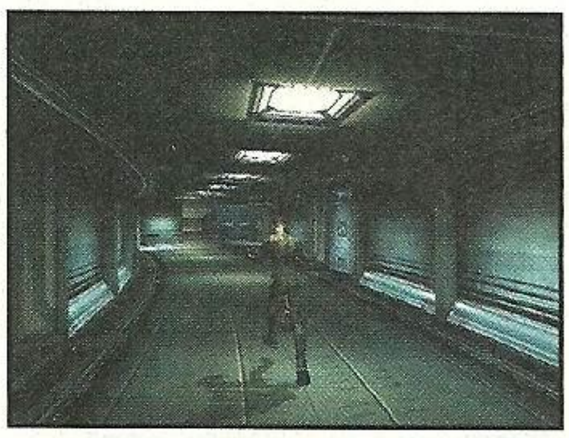
Horrorów nigdy dość. Interplay wyda więc już niedługo, bo w połowie maja, grę na PlayStation 2 o sympatycznym tytule: Run Like Hell (czyli w wolnym tłumaczeniu „Zwiewaj jak cholera"). Pracują nad nią ludzie z firmy Digital Mayhem – wcześniej zrobili Giants: Citizen Kabuto. Nie zapowiada się jednak na to, że RLH jakoś zrewolucjonizuje ten gatunek. Raczej wprowadza drobne zmiany i ugniata materię na swój sposób. Wydarzenia przedstawione w RLH rozgrywają się w kopalni. Kosmicznej kopalni, gwoli ścisłości. W związku z tym całą resztę można sobie spokojnie dośpiewać. Pojawiają się Obcy, dużo Obcych i potem jeszcze więcej Obcych. Podobnie jak w serii filmów „Alien" są oni bardzo trudni do zabicia. Stąd wziął się pomysł na tytuł gry. Nie należy z Obcymi walczyć, trzeba zwiewać, uciekać, brać nogi za pas.

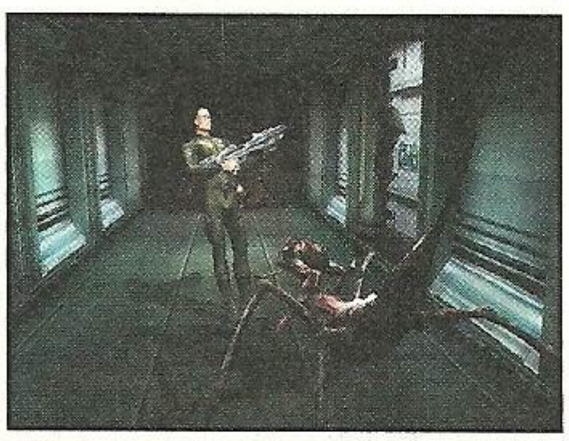
Nie jest to oczywiście takie łatwe. Takie zombiaki z Resident Evil poruszają się wolno jak żółwie i ucieczka przed nimi nie stanowi problemu. W RLH jest zupełnie inaczej. Nie dość, że Obcy są szybcy, to jeszcze na dokładkę sprytni. Przewidujemy, że będzie z nimi dużo problemów i to większych, niż przebicie się przez pokój pełen nieruchawych truposzy.

RLH jest w pełni trójwymiarowy, ale kamera w standardowym widoku pokazuje pomieszczenia z perspektywy znanej z serii RE. Dopiero podczas walki czy specjalnych wydarzeń zmienia swe położenie, aby jak najlepiej pokazać akcję. RLH jak na razie nie zachwyca swym wyglądem. Nie jest piękny, tylko solidny i miejscami trochę plastikowy. Za to głosy aktorów odbiegają od tych, jakie znamy ze standardowych, starych horrorów. Do RLH zostali zatrudnieni naprawdę znani i profesjonalni aktorzy, jak choćby Lance Henriksen (między innymi „Alien 3" i „Krzyk 3"), Kate Mulgrew (serial „Star Trek: Voyager") czy Clancy Brown (to przecież Kurgan z „Highlandera"!). W końcu może nie usłyszymy tekstów o przerażających wydarzeniach wypowiadanych nadmiernie egzaltowanym głosem.

Może się okazać, że RLH będzie całkiem solidną produkcją. Może nawet czymś więcej, bo programiści jak na razie nie prześcigają się w wygłaszaniu różnych farmazonów. Siedzą cicho i pracują. To dobrze.







Kingdom Hearts

PS2 Donald i Mickey? Hmm...

Kingdom Hearts, najnowsza zręcznościowa gra RPG Square ukazała się właśnie w Japonii, gdzie zbiera entuzjastyczne recenzje. I nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, iż w tej grze występują, oprócz bohaterów nakreślonych przez Square, także i postacie ze stajni Walta Disneya. Tak jest – w zamku na pięknej wyspie mieszka sobie król Miki, jego nadworny czarodziej Donald, ich cichy przyjaciel - pies Pluto i inni.

Ale spokojnie. Jest także drugi świat, przygotowany przez kwadratowych. W grze kierujemy poczynaniami młodzieńca o imieniu Sora, który wraz z rodziną i przyjaciółmi zamieszkuje inny skrawek lądu. Sora w wyniku dziwnego splotu wydarzeń ląduje jednak w świecie postaci Disneya i wyrusza – a jakże – na swój quest.

Wszystko razem pomieszane w tyglu arcymistrzów daje (podobno) naprawdę znakomity efekt. W grze pojawiają się elementy obu światów. Świat Square to oczywiście sprzedawca Cid w sklepie z częściami, czy mistrzowie Blitzballa przechadzający się po mieście. Postacie Disneya również mają przypisane role – nie zabraknie Chipa i Dale'a czy innych doskonale nam znanych bohaterów. Są miasta, dialogi i zakupy w sklepach. Ale gra jest przede wszystkim wypełniona akcją i przypomina pod tym względem inny tytuł Square - Brave Fencer Musashi. Walki toczą się w czasie rzeczywistym i wymagają zręczności o refleksu. Kluczem są comba, a te uzyskuje się przez szybkie naciskanie przycisków.

Naoczni świadkowie zachwycają się śliczną i bardzo kolorową grafiką, oraz niezwykle płynną animacją postaci. No, ale do tego Square zdążyło już nas przyzwyczaić - prawda? Wzrorem Final Fantasy X jest także pełny dubbing i podobno równie znakomity.

Co tu dużo mówić – zaciekawiła nas ta gra, mimo jej infantylnego – jak się wydaje – charakteru. Niebawem napiszemy o niej więcej.

Newsflash

Baldur's Gate Dark Alliance na PS2 w polskiej wersji ciągle zmierza do naszych sklepów, a tymczasem zapowiedziano również wersję na Xboxa. Do tej pory sprzedano na całym świecie ponad 500 tysięcy egzemplarzy tej gry.

Virtua Fighter 4 szturmem podbiła USA – w pierwszym tygodniu po premierze VF4 wskoczyła od razu na pierwsze miejsce listy najlepiej sprzedających się gier.

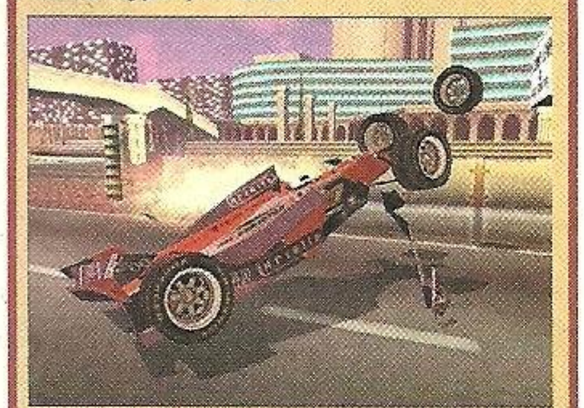
Zaczęło się od doskonałej strzelaniny fpp na GameBoya Advance, a zakończy się na dużych konsolach i srebrnym ekranie. Bazowana na kręconym właśnie filmie z Antonio Banderasem gra Ecks vs Sever zmierza również na PlayStation 2.

Ubi Soft pracuje nad wykonaną w technice cell shading strzelaniną fpp, na podstawie serii komiksów XIII. Gra ukaże się na wszystkie platformy nowej generacji.

Więcej gier na Xboxa – Namco potwierdziło wreszcie oficjalnie Dead To Rights, Rockstar konwertuje właśnie State of Emergency. A Midway zapowiedziało Gauntlet: Dark Legacy.

Ha! Konami pracuje nad najnowszą częścią serii Contra na PlayStation 2! Pełny tytuł gry to Contra: Shattered Soldiers. I tyle na razie o niej wiadomo.

Downforce to kolejne wyścigi na PlayStation 2. Kolejne wyścigi bolidów Formuły 1. Tym razem futurystyczne. W Downforce zmierzy się 10 kierowców w 27 bolidach. Zawodnicy formują własną ligę, w której ścigają się jeszcze ostrzej, niż do tej pory. Ahaha.

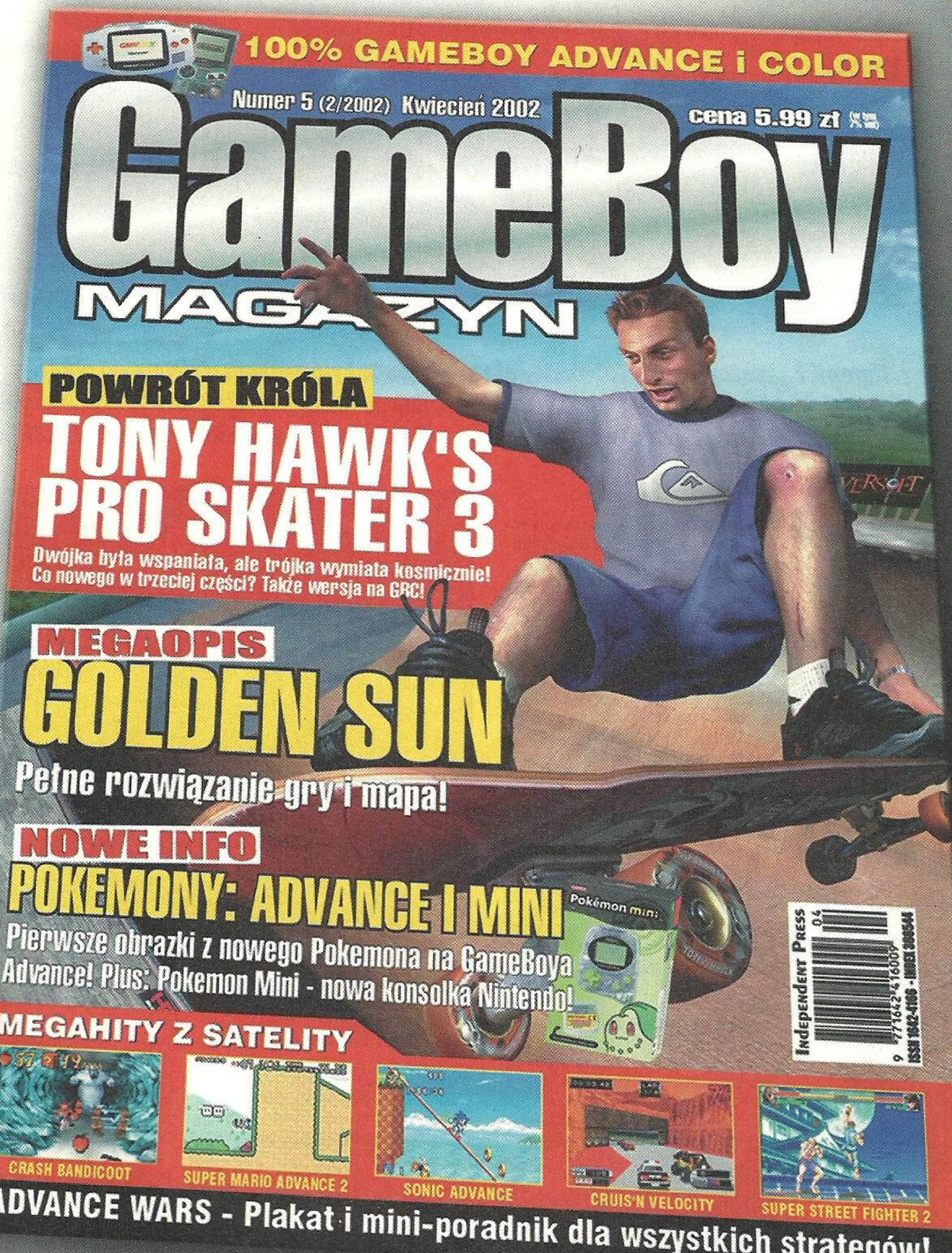


Wiemy już, że ekipa EA SportsBig odpowiedzialna za SSX i SSX Tricky pracuje nad nową grą - tym razem panowie na warsztat wzięli rowery górskie. Ci goście raczej nie powini zepsuć tego tematu.

A w Japonii moda na horrory trwa. W związku z tym powstanie niebawem trzecia część gry Clock Tower. Pamiętacie jeszcze karta z nożycami? Brrr...

Capcom zapowiedział, oprócz Onimushy 2, trzy nowe gry na PS2, które ukażą się na anglojęzycznym rynku. O Automodellista pisaliśmy miesiąc temu, a kolejne dwie pozycje to JoJo's Bizzarre Adventure 5 (mordobicie 2D) oraz Red Dead Revolver. Ta ostatnia pozycja zapowiada się smakowicie - ma to być shooter w klimacie westernowym. Czyżby następca superanckiego Gunsmoke?!

nowy numer już w kioskach!



a w nim...

megaporadnik do Golden Sun

recenzje najnowszych hitów!

zawsze świeże newsy i zapowiedzi

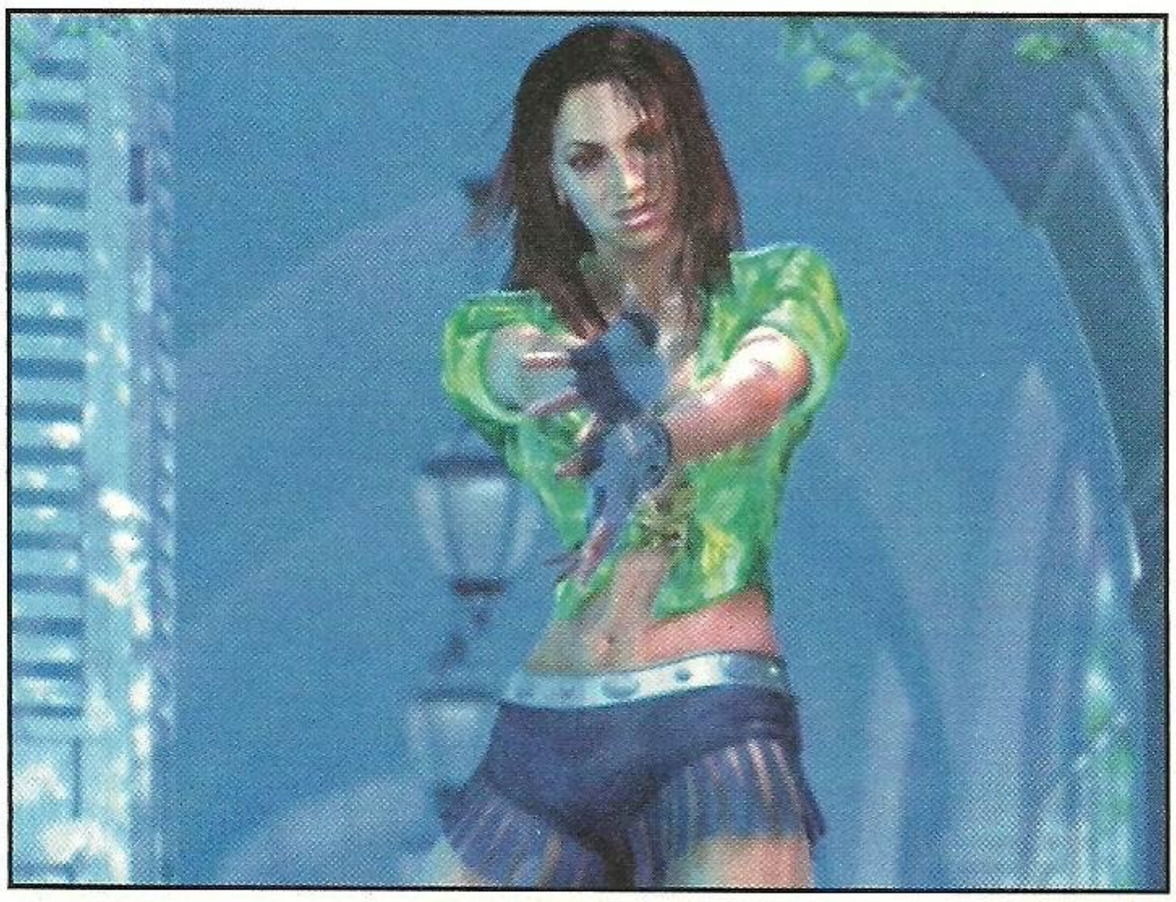
i wiele innych!

TEKKEN 4™

Sprowadzenie z Japonii czwartej części Turnieju Żelaznej Pięści było sprawą najwyższej wagi. Przesyłka była tuż, tuż, a my nerwowo kręciliśmy się po redakcji i nie mogliśmy sobie znaleźć miejsca. W końcu upragniona płytka znalazła się w gardzieli czarnej konsoli, a w głośnikach rozbrzmiało z dawna oczekiwane...

FIGHT!

Tekken i Virtua Fighter - dyskusja na temat wyższości jednej bijatyki nad drugą nadal trwa. Spór niekończący się, tak jak nie kończy się walka zwolenników Tekkena i Virtua Fightera. Dla mnie wybór nie jest wcale prosty, ale za to jednoznaczny. Tekken. Fakt, Virtua Fighter stawia wysokie wymagania naszym palcom i refleksowi, jest wspaniale taktyczna i w miarę możliwości realistyczna. Ale za to Tekken to pochwała widowiskowości, ofensywy i czystej przyjemności płynącej ze spuszczenia łomotu wirtualnemu przeciwnikowi. Choć tym razem jest jakby troszkę bardziej realistyczny niż poprzednio. Nie ma żadnych Ogrów, Devili, GunJacków i tym podobnych kreatur. Z niezwykłych postaci pozostał Yoshimitsu, Kuma/Panda oraz Combot. W naszym pięknym kraju zdecydowanie najpopularniejszy jest Tekken. W Japonii prymat dzierży Virtua. Jestem Polakiem i tak jak większość z Was wolę Tekkena. Siła przyzwyczajenia? Być może.



Ta dziewczyna oprócz serc potrafi łamać kości. Drżyj Kenie!

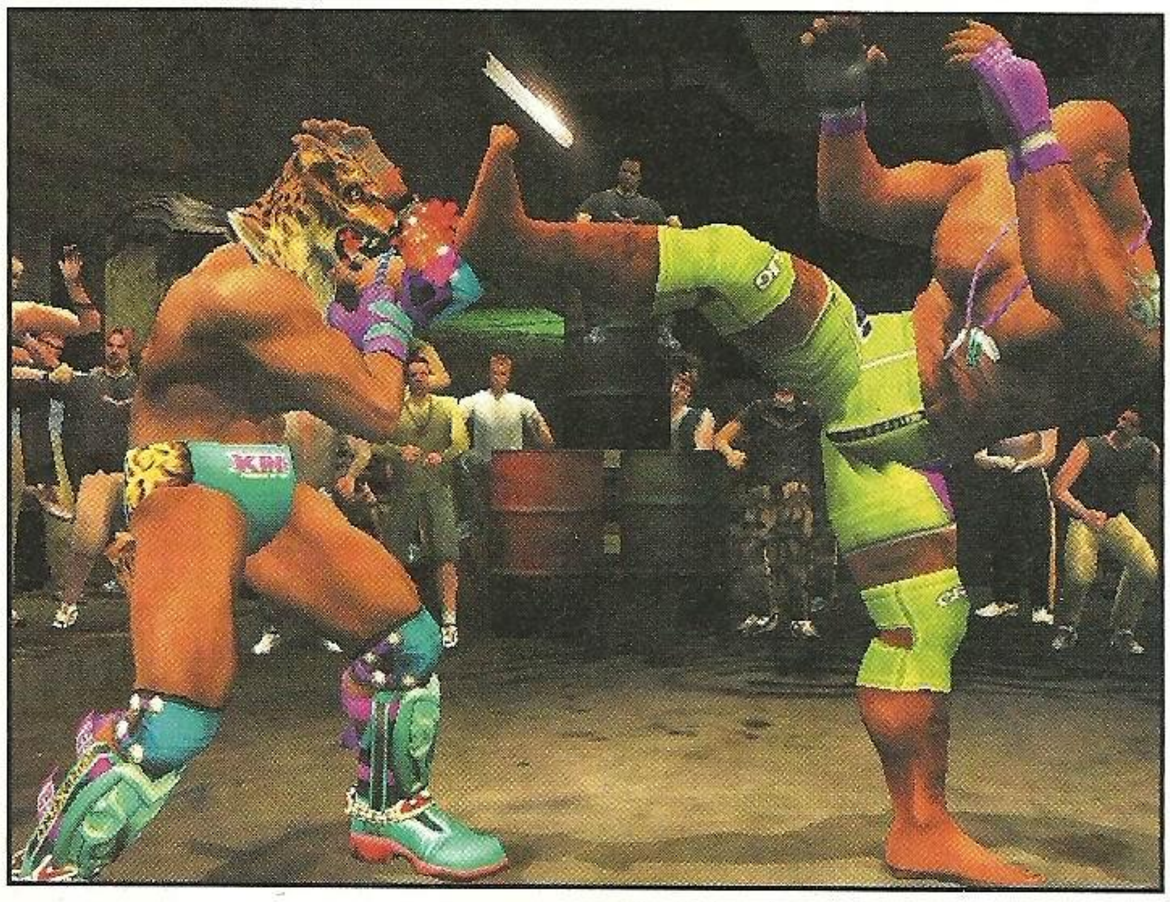
KO!

Jaki jest nowy Tekken? Czy wnosi dużo do serii? Czy są jakieś innowacje? Odpowiedzi nie są łatwe. Innowacje są, jest ich całkiem sporo, ale sama istota Tekkena nie zmieniła się. Powiem więcej: Tekken 4 jest chyba najbardziej tekkenowym Tekkenem, jaki dotychczas powstał.

Was najbardziej interesują zapewne postacie. Czy w T4 znaleźli się Wasi ulubieńcy? Czy mają nowe ciosy i tym podobne?

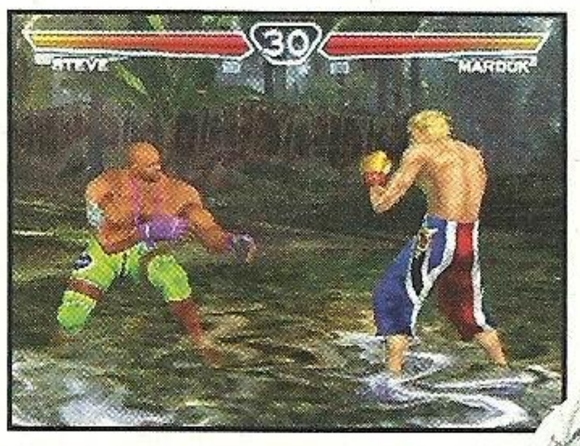
W porównaniu do Tekken Tag Tournament postaci jest zdecydowanie mniej. Ale te najważniejsze i najpopularniejsze pozostały. Oto one: Kazuya Mishima, King, Paul Phoenix, Ling Xiaoyu, Nina Williams, Lei Wulong, Bryan Fury, Hwoarang, Jin Kazama, Julia Chang, Marshall Law, Heihachi Mishima, Kuma/Panda, Violet (Lee Chaolan), Yoshimitsu, Craig Madruk, Steve Fox, Christie Monteiro, Combot. Część z nich jest oczywiście ukryta na początku gry. Prawie każda ze starych postaci została "wygładzona", dodano nowe ciosy, poprawiono i ulepszono lub osłabiono stare (gdy była tak potrzeba). Granie nawet dobrze znaną postacią jest troszkę inne niż w TTT czy T3. Nie zmieniło to jednak klimatu starych postaci. Wszyscy pozostali sobą. Choć jest jeden wyjątek: Jin Kazama, największe zmiany dotknęły właśnie jego. To jest teraz zupełnie inna, nowa postać. Ze starego garnituru ciosów zostało mu

Combot jest następcą Mokujin'a, ciekawe czy będzie miał żonę i dzieci... Mamy nadzieję, że nie z Pandą.



King i Marduk mają rachunki do wyrównania... Chyba wiecie, że Craig Marduk zatłukł podczas bójki w barze Armor Kinga? Hehehe...

niewiele, więc trzeba się uczyć Jina od początku.
Nowe postacie są równie interesujące. Steve Fox jest bokserem i w związku z tym niemal zupełnie nie używa nóg (oczywiście do walki, na czymś przecież musi chodzić). Przyzwyczajenie się do "obsługi" tego gościa nie jest łatwe dla kogoś, kto przez całe lata używał X i Kółka do kopania tyłków przeciwnikom. U Steve'a pod tymi klawiszami są klasyczne bokserskie uniki. Steve jest szybki, i pomimo tego, że nie używa w walce nóg, ma całkiem spory zasięg ciosów. Z kolei Craig Marduk jest klasycznym przykładem wielkiej, silnej i mało ruchliwej postaci. King jest przy nim małym i szybkim koleżką. Craig jest byłym mistrzem Vale Tudo w jednej z federacji ultimate fightingu (na przykład UFC czy Pride). Ma też naprawdę duże możliwości, ale bardziej nadaje się do wywierania pressingu niż do defensywy. Jest brutalny przez duże B, a nauczenie się wykorzystywania jego możliwości na pewno trochę potrwa. Christie Monteiro to nowe, seksowne wydanie Eddy'ego Gordo. Nic dodać, nic ująć. Ciosy trochę inne, seksapil niepodważalny. Ta panienka zrobi wrażenie na facetach! Combot to po prostu nowoczesny Mokujin, i tak samo jak swój drewniany protoplasta walczy losowo dobranym stylem jednego z pozostałych zawodników. Są jeszcze dwie ukryte postacie: Eddy Gordo i Miharu. Aby móc walczyć Eddym, trzeba przejść Story Mode Christie. Eddy będzie dostępny zamiast stroju Christie - ukryty jest pod Trójkątem na ekranie wyboru postaci. Podobnie jest w



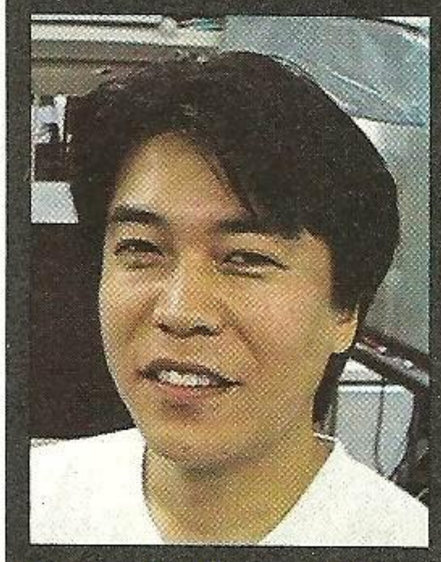
przypadku Miharu. Trzeba przejść Story Mode Xiaoyu i wybrać ją Kółkiem. Te dwie postacie nie mają własnego stylu walki - ciosy są takie same jak u Christie czy Xiaoyu. Gdy gramy Versus, nie ma możliwości, żeby obaj gracze walczyli Eddym czy Miharu. Zawsze jeden będzie Christie lub Xiaoyu.
Oczywiście czwarta odsłona turnieju Króla Żelaznej Pięści przypomina kolejny wielki zlot rodzinny. Wszyscy są ze sobą w jakiś sposób powiązani. Ten kogoś zabił, inny czegoś nie pamięta, ten chce się zemścić, inny zarobić kasę, a jeszcze inny po prostu pragnie komuś dokopać. A wszystko kręci się, zresztą jak zwykle, wokół pewnego bardzo żywotnego i nieodmiennie złośliwego dziada, zwanego niekiedy Heńkiem. Większość fabuły jest przynajmniej po części wyjaśniona w końcowych filmikach każdej z postaci, ale nie zawsze do końca. Trzeba będzie czekać do piątej części (zresztą Hwoarang bez ogródek ją zapowiada). Nie zawsze da się zrozumieć, co jest grane, bo większość gadek jest po japońsku. Rewelacyjny, bardzo długi film po zwycięstwie Kazuyi jest przez to zupełnie niezrozumiały.

CHICKEN!
Tekkena jak zawsze otwiera renderowane intro. Tym razem nie jest ono jednak tak fajne jak w TTT.

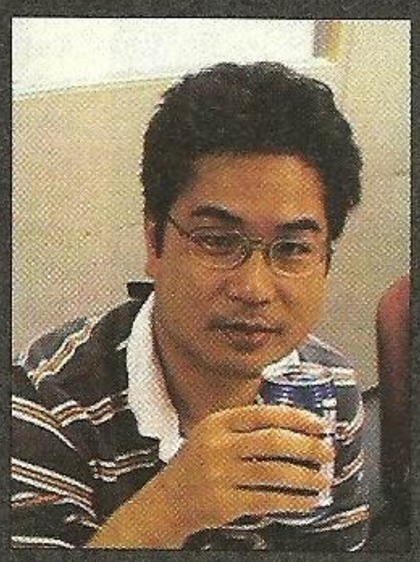
Tak prezentuje się w akcji katowanie przeciwnika przy ścianie. Biedny Kazuya... Konkretnie zmolestowany osuwa się na ziemię.

OJCOWIE TEKKENA 4

Dla wielu graczy Tekken to najlepsza seria wszech czasów. Ale czy wiecie, jak nazywają się i wyglądają jego twórcy? Najwyższy czas nadrobić te zaległości. Pamiętając te nazwiska zagniecie niejednego „10-hit-masHtera".

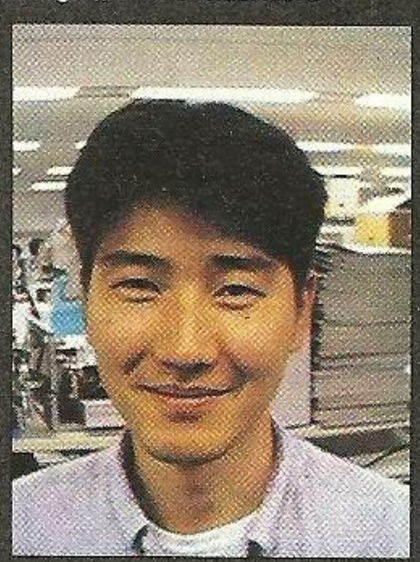


Masahiro Kimoto - główny szef
Pracuje w Namco od 1989 roku i jest jedyną osobą z zespołu Tekkena 4, która maczała palce w we wszystkich częściach gry, zaczynając od pierwszej. Lubi podróże i gry na PC (tak, na PC).

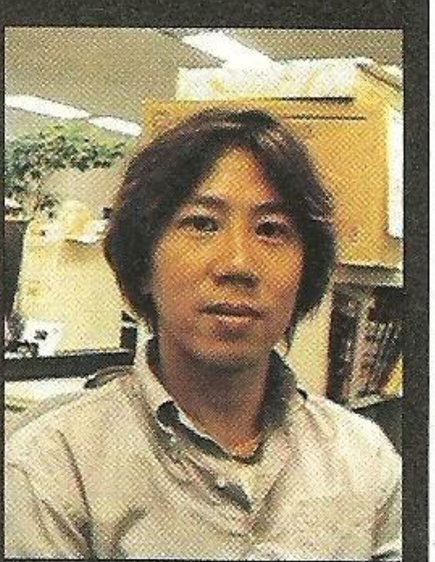


Katsuhiro Harada - szef projektu
Pan Harada jest w Namco od 1995 roku, a pierwsza gra nad którą pracował to Tekken 3. Katsuhiro interesuje się filmami, uwielbia także sieciowe gry RPG. Małomówny to człowiek.

Yuichi Yonemori - szef zespołu
Stosunkowo świeży człowiek w Namco - pracuje tam dopiero od 1998 roku. Rozpoczął od Tekken Tag Tournament. Jego hobby to gry Pachinko i automaty „jednoręki bandyta".

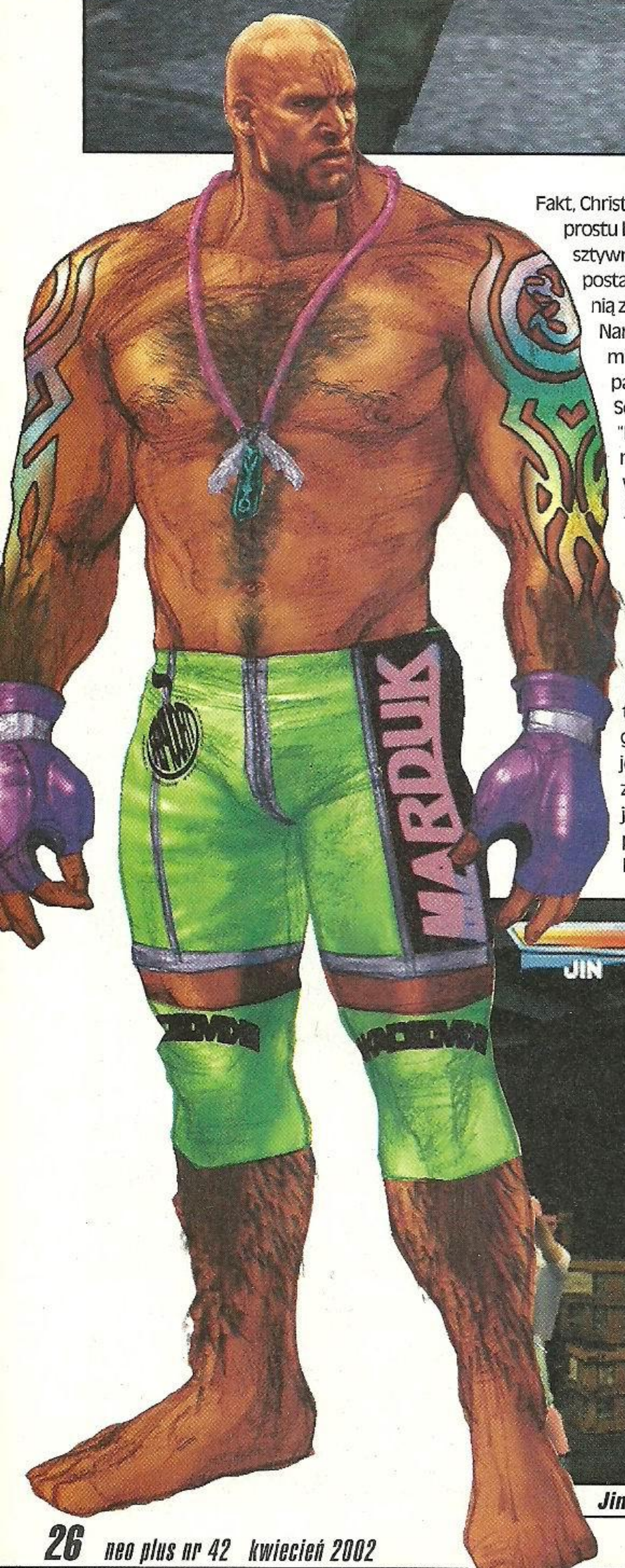


Daizaburo Nakamura - programista
Bardzo ważna postać - to jest szefem zespołu koderów. Nakamura rozpoczął w 1994 roku od Tekkena 3. Jego hobby to gry video, a ulubiona postać z Tekkena to Yoshimitsu.



Yoshinari Mizushima - artysta
Artysta, czyli szef zespołu grafików. To Misushima projektuje bądź akceptuje projekty postaci, które podziwiamy od Tekkena 2. Wtedy to bowiem pan „art director" dołączył do Namco.

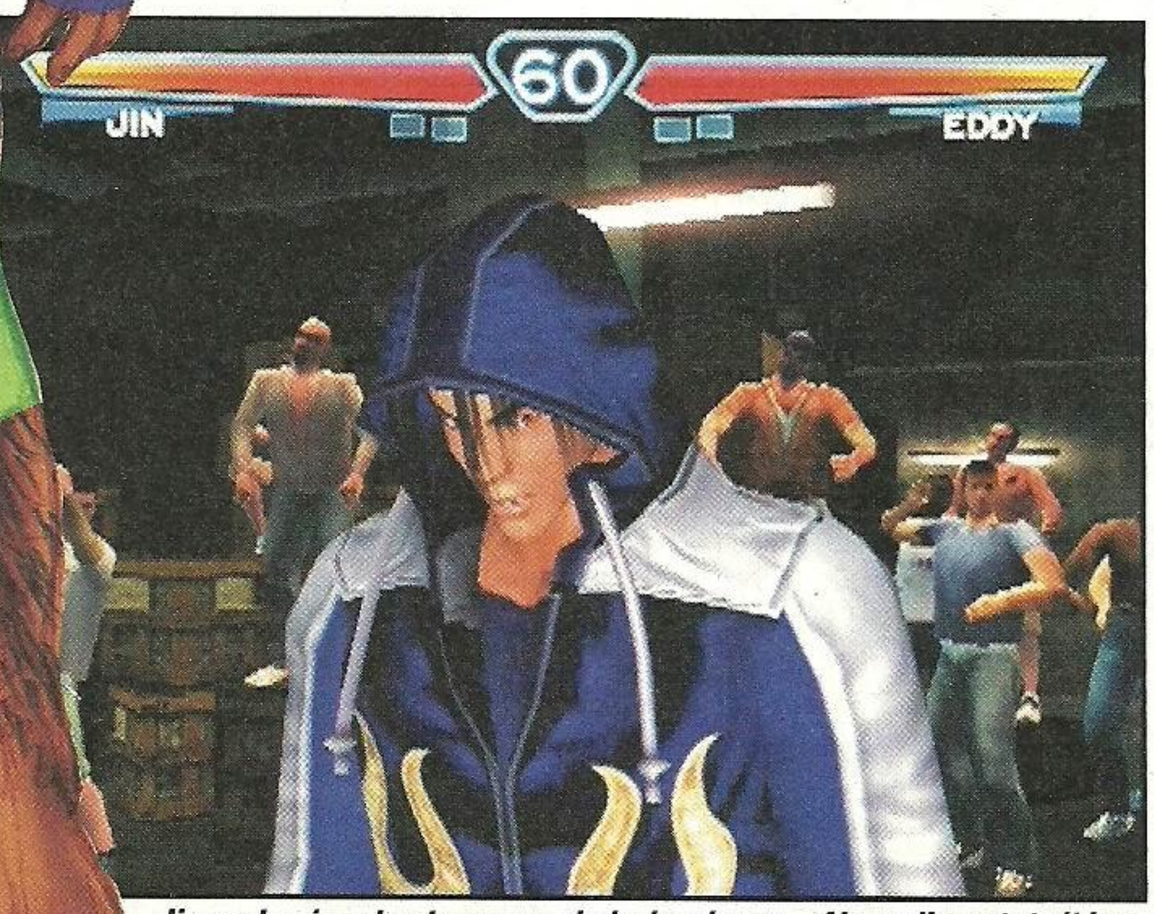
Paul miał ciężki okres i trochę się zmenelił, ale to nie znaczy, że zapomniał swojego Deathfista... A Hwo i Bryan dobrze się bawią na Karaibach.



Fakt, Christie Monteiro wygląda po prostu bosko, ale widać pewną sztywność w ruchach wszystkich postaci. Hehehe... Może się na nią zagapili? Kto wie, kto wie... Namco chyba przestało być mistrzem renderów i oddało pałeczkę w tej dziedzinie Square i Capcom. Jednak - "Nie można być takim materialistą, trzeba się wyluzować" i przyznać, że jest to naprawdę fajny, dynamiczny i dobry kawał rendera. Gdybym jeszcze wiedział, co mówią Heihachi i Kazuya... Zresztą prędzej czy później i tak się dowiem.

Najważniejsze jest jednak to, co znajdziemy w głównym menu. Tym razem jest ono trochę inaczej zaprojektowane. Wszystko jest widoczne i klarowne. Na pierwszy ogień idzie Story Mode - tu skieruje swoje

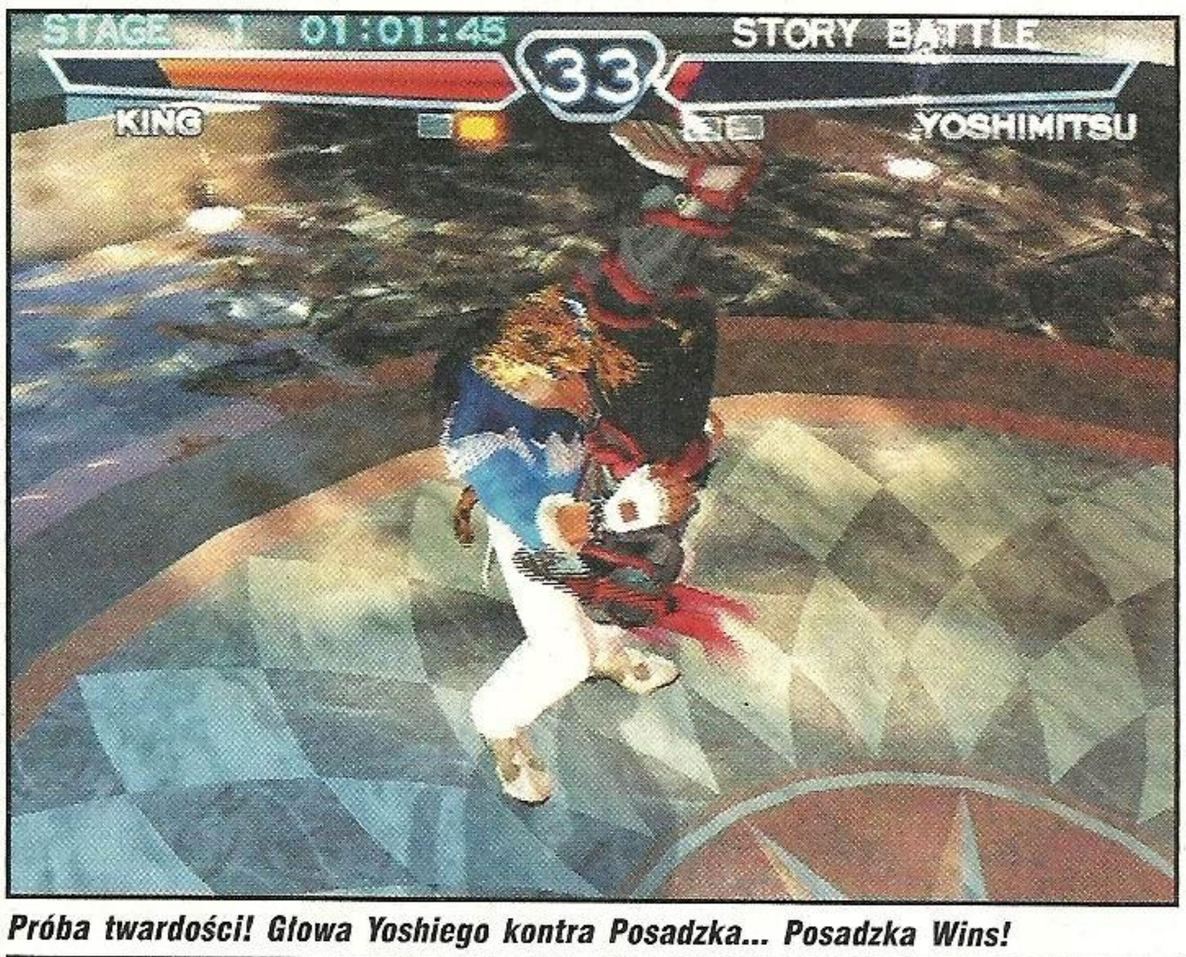
kroki każdy gracz przy pierwszym kontakcie. Tu zapoznamy się z historią każdej postaci w rysunkowym intro i poznamy finał jej udziału w Czwartym Turnieju. Tu odkryjemy też wszystkie postacie. Dalej mamy Arcade/Versus i chyba nie trzeba tłumaczyć, o co chodzi. Time Attack również jest znany. Practice się nie zmieniło, za to doszedł Training. Konsola podaje kombinacje, a my je musimy powtórzyć. Czasami jest to trudne, ponieważ opisy do ciosów są jakieś takie krzaczaste i nie zawsze wiadomo, czy chodzi o cios przodem, tyłem, czy w jakiejś innej pozycji. Team Battle też nie jest specjalną nowością, ale znikła możliwość walki w zespołach (Tag). Szkoda. Powrócił za to, znany z Tekken 3, tryb Tekken Force. Fajny dodatek, ale tylko dodatek do prawdziwego mordobicia. Tak jak poprzednio, zadaniem gracza jest przedrzeć się przez cztery poziomy wypełnione przeciwnikami. Na końcu każdego poziomu czeka jeszcze walka z bossem, czyli jednym z zawodników. Fajna, ale z czasem frustrująca zabawa. Kamera nie ułatwia nam sterowania, nie zawsze też widać kto i skąd atakuje. A że przeciwników potrafi być i dziesięciu na raz, to nierzadko zbiera się niezły łomot. O ile pierwsze trzy poziomy są dość łatwe do przejścia, to ostatni jest prawdziwym piekłem. Po pierwszym przejściu Story Mode, otwiera się też Theather, gdzie możemy obejrzeć wszystkie odkryte filmiki i posłuchać muzyki. Pojawia się również możliwość nagrania sobie powtórki z każdego pojedynku. W sumie niewiele jakichś absolutnych nowości. Możliwości są standardowe. Ale nie zabrakło niczego, co powinno się znaleźć w porządnej bijatyce. W sumie najfajniejsze jest to nagrywanie powtórek.



PERFECT!

Pytanie czy Tekken 4 jest ładniejszy niż Virtua Fighter 4 niejednemu z Was spędza zapewne sen z powiek. Ciężko powiedzieć, naprawdę ciężko. Wizualnie bardziej spodobała mi się Virtua. Jest lepiej i z większym wyczuciem artyzmu zaprojektowana, a postacie nie są poubierane w głupawe ciuszki. Ale za to w Tekkenie mniej widoczny jest brak antyaliasingu. Poszarpane krawędzie nie rażą tak mocno, jak w VF 4. Tekken jest taki jak zawsze. Postacie mają stroje z czasów, gdy królowało disco, projektant chyba lubi tamten okres. Kolorystyka jest momentami zbyt nachalna. Zresztą poprawę w stosunku do Tekken Tag Tournament widać tylko na arenach. Jest dużo ruchomych elementów: przelatujący śmigłowiec, falująca ślicznie woda, wiwatujący kibice (na jednej z plansz można ich trochę poturbować). Jest bardzo ładnie, ale nie olśniewająco czy powalająco - szczęka mi nie opadła, niestety. Postacie też nie wykazują jakiś poważniejszej zmiany na lepsze w kwestii wyglądu. W TTT wyglądały prawie tak samo, i jeżeli są jakieś zmiany, to ja ich nie zauważyłem. Ale trzeba przyznać, że są szczegółowe, tyle, że twarze wyglądają nieco sztucznie i plastykowo, a włosy falują nienaturalnie. Lepiej zachowują się elementy ubioru - na przykład sznureczki od kaptura Jina. Zresztą najlepiej wygląda właśnie Jin - w swym granatowym dresie z kapturem

Jin w dresie z kapturem wygląda bombowo... Ale walka z tatuśkiem nie będzie łatwa. Like father, like son.



Próba twardości! Głowa Yoshiego kontra Posadzka... Posadzka Wins!

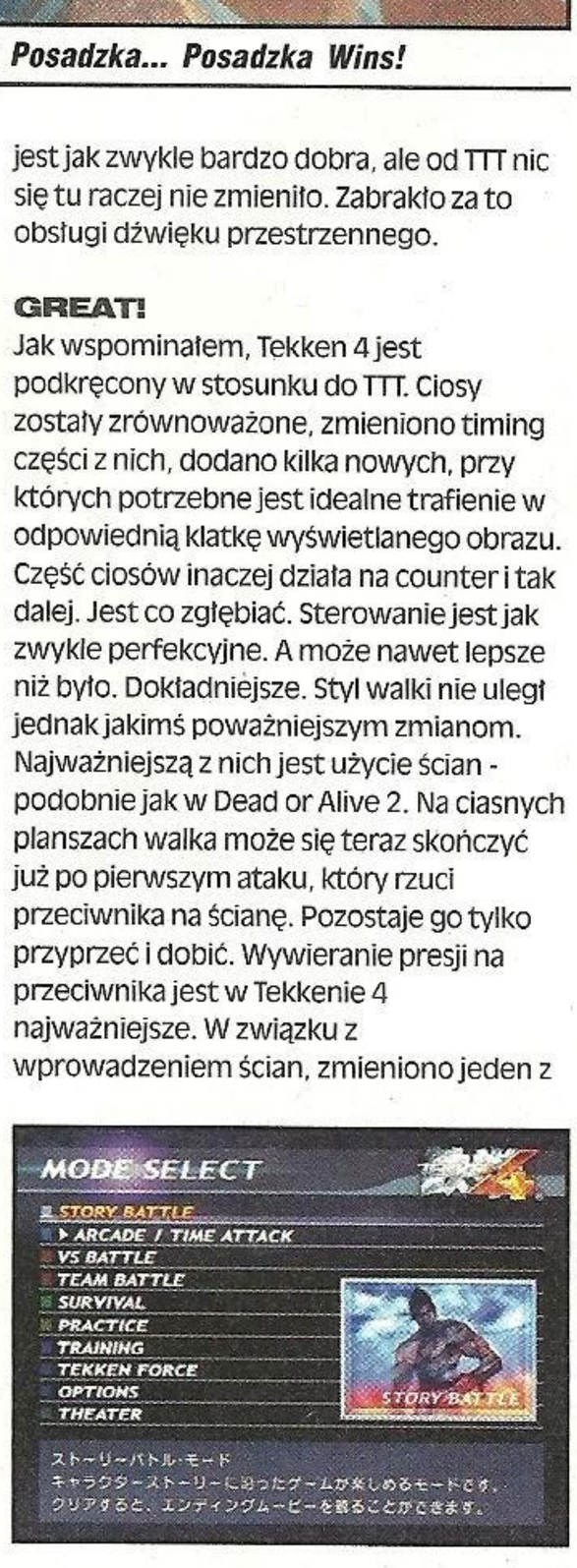
(kaptur spada mu podczas walki z głowy). Tekken 4 troszkę zawodzi, na szczęście tylko troszkę, i tak naprawdę od czasów Soul Calibura nie dokonał się jakiś olśniewający postęp w dziedzinie grafiki. Ciekawe, ile jeszcze musi wody w Wiśle upłynąć, zanim jakaś bijatyka zrobi na graczach podobne wrażenie. Może jestem rozpieszczony, ale naprawdę oczekiwałem grafiki powalającej na glebę i nie pozwalającej się podnieść przez kilka pacierzy.

Najwyraźniej nawet Namco w swym flagowym fighterze nie było w stanie więcej wycisnąć z PlayStation 2. Niepokojące. Być może Tekken 4 nabiera rumieńców na telewizorze z Progressive Scan (Progressive Scan to funkcja podwajająca rozdzielczość pionową wyświetlanego obrazu), bo jako pierwsza gra na PlayStation 2 wykorzystuje tę funkcję. Ale sprzęt jest jak na razie zbyt drogi i jeszcze nie mieliśmy przyjemności zobaczyć Tekkena na takiej maszynie. Zresztą nie ma się co nad tym rozwodzić, bo w telewizorach z NTSC rozdzielczość jest niższa (słynne czarne obwódki przy niestarannych konwersjach gier z NTSC) niż w PAL'owskich i Tekken 4, gdy dotrze wreszcie do Europy, będzie zapewne wyglądał trochę inaczej (tak jak TTT, w którym zlikwidowano większość poszarpanych krawędzi).

Za to muzyka w Tekken 4 to jakaś pomyłka. Fakt, że to "japanese version" i zapewne muzyka zostanie zmieniona przed premierą amerykańską czy europejską. Jednak to, co usłyszałem, spowodowało, że spuchły mi uszy. Kakofonia? Ta muzyka jest po prostu zbyt udziwniona, ambientowa, industrialna i co najważniejsze japońska. Reszta dźwięków jest jak zwykle bardzo dobra, ale od TTT nic się tu raczej nie zmieniło. Zabrakło za to obsługi dźwięku przestrzennego.

GREAT!

Jak wspominałem, Tekken 4 jest podkręcony w stosunku do TTT. Ciosy zostały zrównoważone, zmieniono timing części z nich, dodano kilka nowych, przy których potrzebne jest idealne trafienie w odpowiednią klatkę wyświetlanego obrazu. Część ciosów inaczej działa na counter i tak dalej. Jest co zgłębiać. Sterowanie jest jak zwykle perfekcyjne. A może nawet lepsze niż było. Dokładniejsze. Styl walki nie uległ jednak jakimś poważniejszym zmianom. Najważniejszą z nich jest użycie ścian - podobnie jak w Dead or Alive 2. Na ciasnych planszach walka może się teraz skończyć już po pierwszym ataku, który rzuci przeciwnika na ścianę. Pozostaje go tylko przyprzeć i dobić. Wywieranie presji na przeciwnika jest w Tekkenie 4 najważniejsze. W związku z wprowadzeniem ścian, zmieniono jeden z rzutów - teraz służy on do zamiany postaci miejscami i ucieczki spod ściany. W zapomnienie odeszły też czasy bezkarnego katowania leżącego przeciwnika - okizeme nie jest już takie oczywiste. Choć oczywiście nie mogło go zabraknąć. Jedno jest pewne: przyjemność z zabawy jest ogromna, poznawanie nowych postaci, uczenie się nowych ciosów i zachowań to sam miód płynący z ekranu. Nie ma chyba większej przyjemności (poza wygraniem meczu w PES) w grze, niż poczucie dobrze spełnionego obowiązku po efektownym skopaniu przeciwnika.

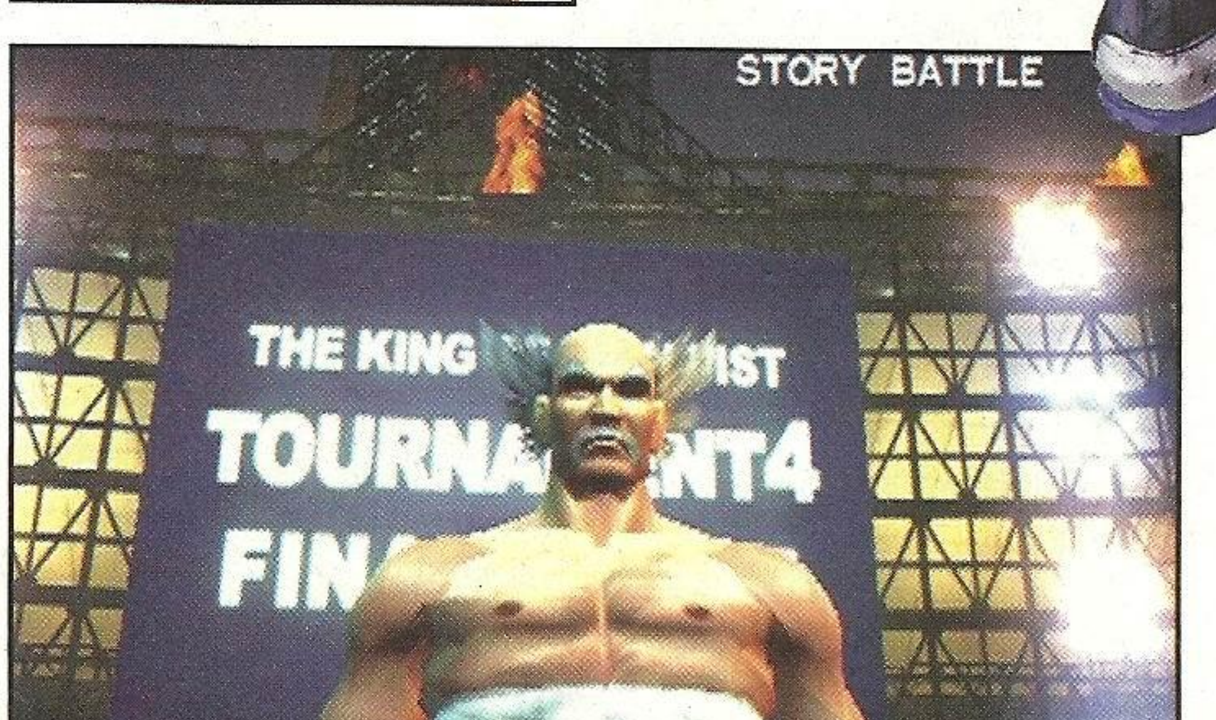


Tylu przeciwników, ilu jest w Tekken Force to nawet Bruce Lee nie załatwił w „Wejściu Smoka". Ani Arnhuld w Commando.

YOU WIN!

Tekken 4 to stary, dobry ofensywny styl walki, ale powoli doprowadzany do perfekcji. Wiele lat pracy sprawiło, że postacie są bardzo dobrze wyważone. Widać, że twórcy Tekkena postanowili odejść troszeczkę od bezmyślnego młócenia w klawisze. Czasami trzeba trochę pokombinować. Nie jest wprawdzie Tekken najładniejszym mordobiciem na konsole (DOA3 na Xbox'a rządzi) ale i tak plasuje się bardzo wysoko. Z pewnością warto na niego czekać. Wprawdzie trochę (trochę to mało powiedziane) to potrwa, więc jeżeli macie na niego chęć, a zapewne macie, to importujcie bez wahania.

Marcelius



„Ty mniej piwa pij, a więca trenuj" („Piłkarski poker"). Pas wyszczuplający?

Trenuj, trenuj... To nie klasztor Shaolin – medytować nie trzeba.

życie po życiu, czyli...

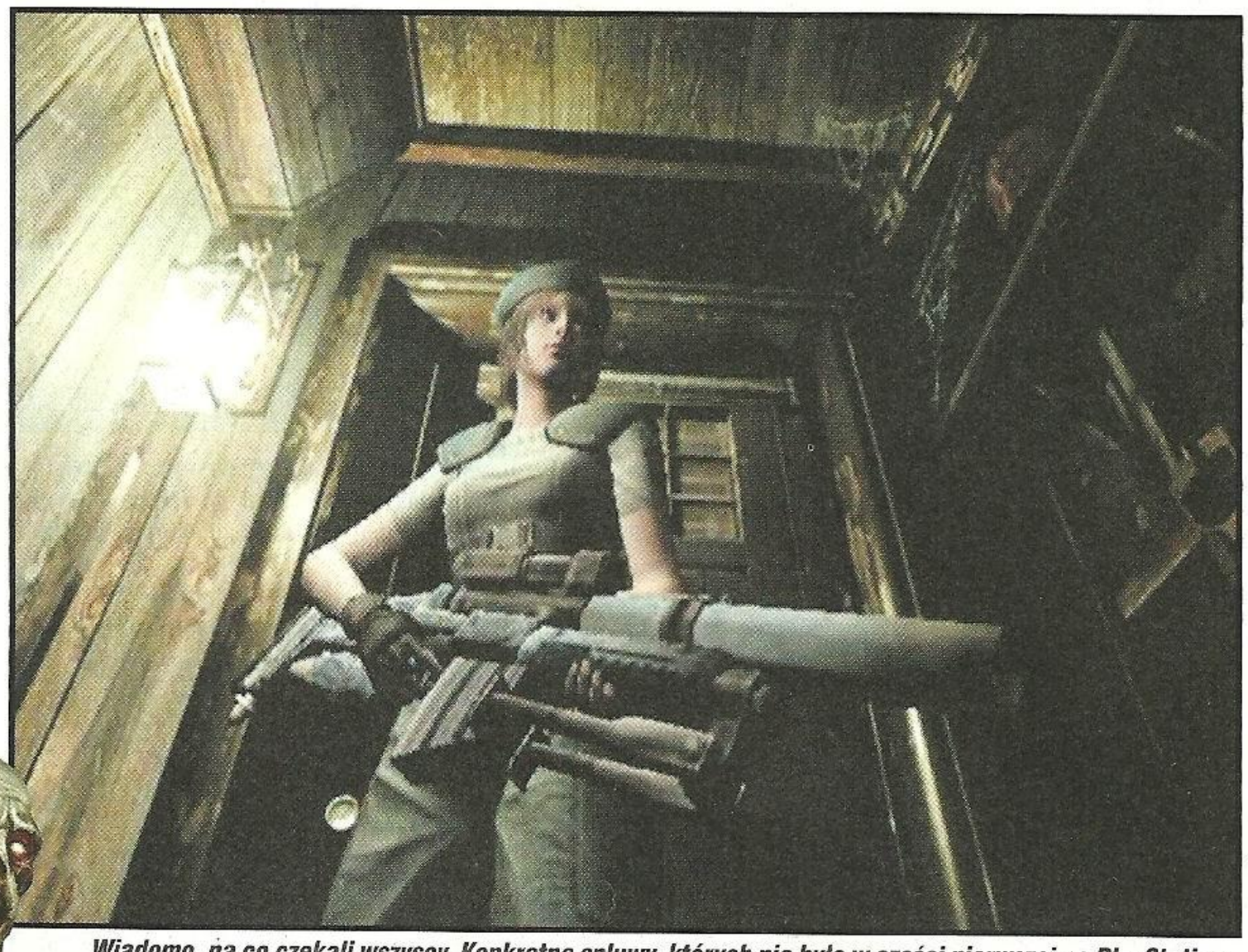
Resident Evil

REinkarnacja na Nintendo Gamecube

txt:
Banan „da man”

Pierwsze informacje o przygotowywanej przez Mikamiego oraz jego zdolną ekipę remake Residenta na GameCube'a nakazywały sądzić, że do rąk dostaniemy tę samą grę, z mocnym liftingiem graficznym. Jednak to, co swoich rąk otrzymali posiadacze japońskich konsol Nintendo przekroczyło nasze najśmielsze oczekiwania. Na rynek trafia napisana prawie od nowa, mieszająca stare wątki gra, która po raz pierwszy w historii wprowadza do serii naprawdę nowe elementy.

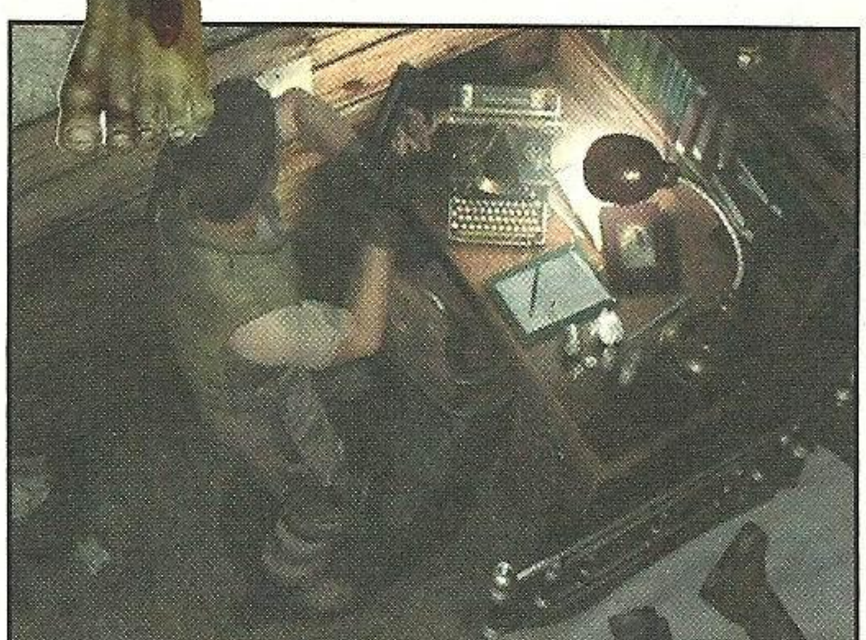
Brak amunicji. Resident Evil to gra, w której najbardziej przerażającym był lęk przed utrata amunicji. Oczywiście - były straszne zombiaki wydające ten leniwy, a zarazem cholernie irytujący ryk, potwornie szybkie huntery i kilka stresujących walki z bossami, ale najbardziej przerażający był chroniczny brak amunicji.
Na GameCube'ie jest tak samo.
Tylko, że teraz doszły zombiaki, których naprawdę trzeba się bać.
Uczciwie przyznam, że nie ułatwiłem sobie zadania. W błyskotliwym akcie beztroskiego uniesienia z ekranu opcji wybrałem górny rząd krzaczków, a następnie postać Chrisa, dzięki czemu niejako wywindowałem się na szczyt drabiny poziomu trudności w grze. Ale o tym przekonałem się dopiero kilka godzin później; kiedy cholernie zestresowany sprawdzałem na Internecie podpowiedzi z rozwiązaniem do jednej z zagadek. Nagle zrozumiałem, dlaczego idzie mi jak po grudzie, ale dzięki temu poniższe wrażenia są wspomnieniami człowieka naprawdę zaangażowanego.



Wiadomo, na co czekali wszyscy. Konkretne spluwy, których nie było w części pierwszej na PlayStation. Nie ma obaw - zarówno Chris jak i Jill dostali do dyspozycji kilka nowych pukawek.

Pierwsze wrażenie to oczywiście zauroczenie. Wszystkie te screeny, którymi Capcom tak ochoczo karmił światek internetowyh dziennikarzy, a dzięki nim resztę zainteresowanego świata, już w takiej postaci wyglądały rewelacyjnie. Jednak to, co widać po odpaleniu konsoli przyćmiewa każdą przedstawicielkę gatunku survival horror do dnia dzisiejszego.
Już Code Veronica była ładna. Jednak dopiero w stosunku do pierwszego Resident Evil na GameCube można zastosować zwrot: fotorealizm. Wystarczy spojrzeć na tła w poszczególnych pomieszczeniach i od razu wszystko staje się jasne.
Jak na pierwszą grę z serii przystało Resident powraca do tradycyjnego sposobu przedstawiania akcji, czyli z poustawianych w pomieszczeniach, nieruchomych kamer. Ta tradycyjna, wypróbowana metoda ma swoje równie tradycyjne i wypróbowane plusy i minusy. Te pierwsze to oczywiście typowo filmowe chwyty - tym bardziej, że część kadrów jest naprawdę konkretna. Natomiast minusy - wiadomo. Po prostu z każdej kamery widać tylko określony fragment pomieszczenia. A co z tego, że tuż za jego krawędzią jest wygłodniały zombiak - trzeba liczyć na wyczucie naszych ludzi. Częściowym rozwiązaniem tego problemu jest automatyczne namierzanie celu - sterowana przez nas postać automatycznie nakierowuje się na najbliższy cel. Jeszcze pół biedy, jeżeli jest to powolny zombiak, ale szybsze bydlęta - ptaki lub psy... Robi się już nieprzyjemnie.
Metodą na wprowadzenie świetnego, filmowego klimatu są animacje wyświetlane w tle. Coś podobnego widzieliśmy już w Fear Effect, ale te w Residencie to zupełnie inna historia. Są w wysokiej rozdzielczości, nie widać żadnego zapętlania i ogólnie wykonane są naprawdę świetnie. Wystarczy zobaczyć lokację z basenem, gdzie szara tafla wody mieni się w blasku księżyca, miejsce gdzie gałęzie uginają się po podmuchami wiatru lub ćmy latające wokół lampy. Wygląda to rewelacyjnie i doskonale buduje klimat. Oprócz tego jakość trójwymiarowych obiektów jest teraz równie wysoka, jak dwuwymiarowych tel, na których rozgrywa się akcja. Przez to obiekty, które możemy przesuwać - szafy czy biurka - nie odstają od reszty otoczenia, dzięki czemu wszystko doskonale tu do siebie pasuje.

Oprócz ślicznych filmów ożywiających elementy tła oraz świetnie wykonanych pomieszczeń, nie zabrakło także doskonałej gry świateł oraz rewelacyjnie i z pietyzmem zaprojektowanych postaci. Chris i Claire poruszają się świetnie – są najbardziej zaawansowanymi modelami graficznymi w historii serii Resident Evil. Poszczególne elementy ekwipunku i sposób poruszania się z różnymi rodzajami broni w ręku budzi szacunek. Mnie osobiście bardziej podoba się to, w jaki sposób porusza się Chris. Szczególnie przy korzystaniu ze schodów z trzymanym w garści pistoletem. Animacja jest bardzo naturalna i płynna. Odwracające się w kierunku leżących zwłok głowy to oczywiście normalka. Nowych animacji ani ruchów jednak nie uświadczymy. Szczerze mówiąc, mogłyby się pojawić nowe animacje, choćby kiedy nasz człowiek jest ranny. Ale nie – wciąż jest tylko chwytanie się za bok po lżejszym poharataniu przez zombiaki, albo kuśtykanie przy cięższych obrażeniach.



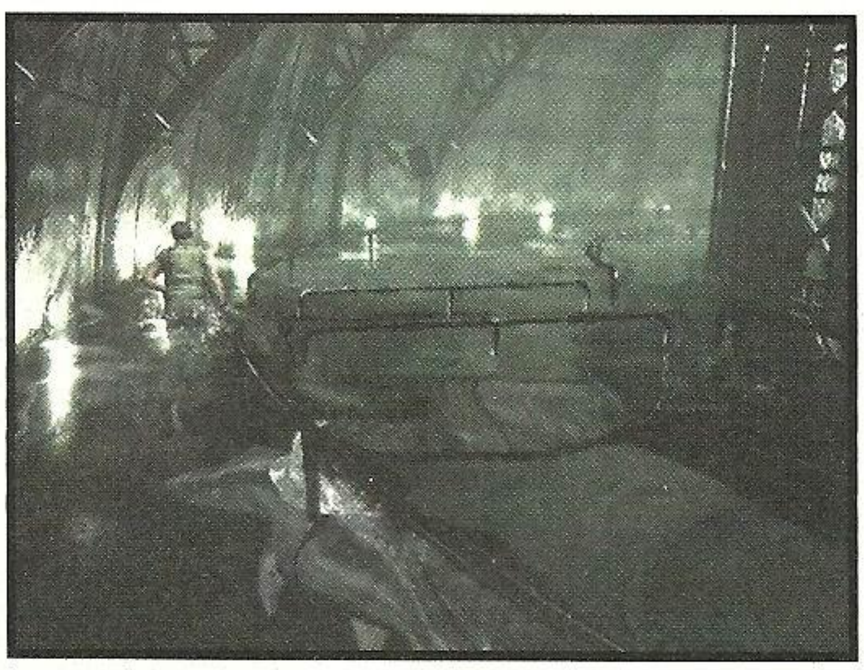
Intro do gry zostało zrobione zupełnie od nowa i teraz jest to kawałek solidnie wyrenderowanej, ładnie wyglądającej animacji. Natomiast z prawej strony - nasz stara przyjaciółka, czyli maszyna do pisania.

REwia mody

Standardowo po przejściu gry otwierają się droga do różnych dodatkowych opcji. Jedna z nich to na przykład tryb Invisible Enemy, w którym wszyscy przeciwnicy - łącznie z bossami są niewidzialni. Czysty masochizm. No ale my nie o tym tutaj. Kończąc grę z odpowiednim czasem pojawia się dostęp do nowych strojów dla głównych bohaterów. I muszę przyznać, że ten na górze - czyli dodatkowe wdzianko Chrisa jest po prostu zajebisty. Bojówki, fachowa czapeczka i t-shirt założony na koszulkę z dłuższym rękawem. Mistrzostwo świata. Przynajmniej moim skromnym zdaniem. Co do Jill to już trochę inna sprawa. Nie przypadły mi do gustu ani jej okulary spawacza, ani sztywna czapeczka ani też strój z trzeciej części. Taki mam gust.

Zabity na dobRE

Jak mogliście przekonać się po przeczytaniu tekstu, zombiaki w nowym Residencie do najłatwiejszych przeciwników nie należą. Trudno je konkretnie zabić. Aby jednak lepiej zobrazować informacje zawarte w głównym tekście postanowiliśmy zaprosić do współpracy dwóch zombiaków z save'ów numer 6 i 12.
Obaj panowie - w wyrazie szacunku dla autorów bezbłędnego programu Jackass nazwijmy ich Johnny Knoxville, Chris Pontius, Steve O. i Bam Margera - pozwolili zaprezentować na sobie kilka skutecznych technik.
Uwaga: podczas łapania screenów do tego materiału zginęły cztery zombiaki. Część z nich po kilka razy.



Nie samymi zombiakami Resident stoi. Z lewej strony tradycyjnie kosmaty i powolny pająk plujący kwasem dostaje porcję z shotguna, a z boku - jeden z rekinów z podwodnego laboratorium potraktowany w ten sam sposób

Ale nie ma obaw. W grze jest kilka dodatkowych plusów. Po pierwsze – sporą metamorfozę przeszły zombiaki. Na początku gry mamy do czynienia ze standardowymi przeciwnikami. Powolni, zmutowani wirusem nieszczęśnicy nie stanowią specjalnego zagrożenia. Jedyny problem to ich spora odporność na strzały z normalnego pistoletu. Nie można już precyzyjnie określić, ile strzałów powali idącego zombiaka. Czasami wystarczą tylko trzy, czasem wywalić trzeba kilkanaście, a bestia i tak nas dopada. Ten element losowej odporności wzmaga emocje towarzyszące spotkaniom z tymi niezbyt eleganckimi dżentelmenami. Właśnie – dżentelmenami, bowiem kobiet na swej drodze nie napotkałem. A jeżeli napotkałem, to nie zarejestrowałem. No more zombie chick?
Co ciekawe - korzystając ze zwykłego pistoletu można zaliczyć konkretne headshoty. Po prostu nawalamy do delikwenta, a jego głowa nagle rozwala się z tym urokiem pękającego arbuza zarezerwowanym w poprzednich częściach głównie dla Magnum lub dobrze wycelowanego shotguna. Niestety, to też jest najzupełniej przypadkowe – konsola sama decyduje o tym, czy pozbawimy kogoś głowy, czy tylko draśniemy go w klatę. Co gorsza - zombiaki znacznie przyspieszają, kiedy znajdą się w naszym sąsiedztwie i nie bardzo jest wtedy czas na ucieczkę. A gryzą dranie na potęgę – ich ukąszenia są bardziej bolesne i tak też brzmią. Wyraźnie słychać, jak ich zębiska wyszarpują kawały mięsa.

Najgorsze jest jednak to, że na początku gry zombiaków nie da się zabić. Na starcie Chris ma tylko nóż, którego imponujące rozmiary są odwrotnie proporcjonalne do jego użyteczności. Nożem można już tylko dobijać leżących drani, a i to niespecjalnie skuteczne. Często powtarzałem scenariusz – kilka strzałów z pistoletu, sprowadzenie pacjenta do parteru, dwa – góra trzy cięcia i jeszcze kilka strzałów.

W każdym dotychczasowym Residencie powyższy epizod byłby jednocześnie ostatnim z „nie życia" naszego nadgryzionego wirusem przyjaciela. Dotychczasowym – tak. Ale nie tutaj. Oczywiście na pozór wszystko wygląda normalnie. Zombiak pada na gębę, spod jego zgniłego truchła wypływa kałuża gęstej zawiesiny i wszystko spoko. A przynajmniej tak mnie się wydawało. I przemierzałem

Na samym początku gry Chris ma do obrony zwykły pistolet. W starciach z bliskiej odległości stanowi dobre połączenie z granatem wpychanym w paszczę zombiaków

Pierwszy znajdywany shotgun mieści zaledwie sześć pocisków. Musi wystarczyć do momentu opróżnienia basenu z rekinami. Lepszy shotgun znajduje się we wspomnianym basenie - tamten mieści do dziesięciu pocisków

sobie potem korytarze posiadłości w lesie Raccoon, odnajdywałem kolejne klucze, zmagałem się z chronicznym brakiem amunicji i tasiemek do maszyny do pisania. I tylko kiedy za każdym razem mijałem zwłoki powalonych zombiaków czułem taki dziwny, niczym szczególnym nie tłumaczony niepokój. Kilka razy nawet próbowałem dziabnąć nożem leżących na ziemi sztywniaków, ale żadnego efektu nie było. Nóż wchodził w nich tak, jakby ich tak w ogóle nie było. Sądziłem więc, że Capcom postanowił pohołdować mojemu choremu upodobaniu. Bo widzicie, moi drodzy, w grach video ja bardzo lubię, jak zostają zwłoki. Jak rozwalę kogoś, to chcę żeby tam został i był nieżywym już wtedy świadectwem tego, co się tam działo. Prawdopodobnie na ten temat chętnie porozmawiałby sobie ze mną doktor Freud i moja pani psycholog z przedszkola. Ale mogę się przed wami otworzyć, bo szanse na to, że któreś z nich czyta ten tekst, oceniam na niewielkie.

No więc przestałem baczyć na zalegające tu i ówdzie truchła i grałem dalej. Aż któryś raz przebiegałem koło zdeformowanych zwłok, a one wstały i za mną pobiegły.

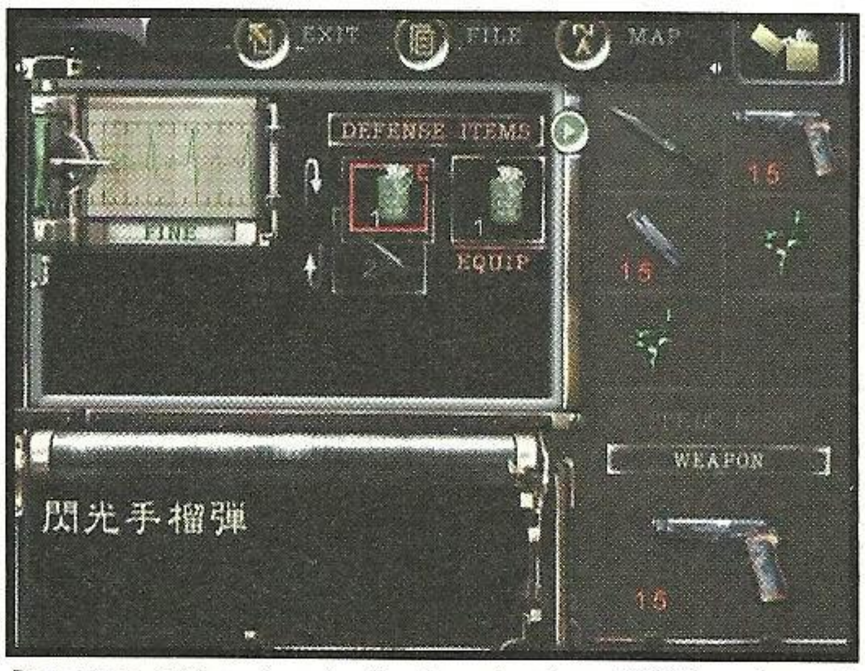
W momencie kiedy to się stało prawie dostałem zawału. Zapauzowałem grę, odłożyłem pada i rzuciłem w powietrze kilka wyjątkowo szpetnych przekleństw. Przeszedłem się po pokoju. To po prostu było nieuczciwe. A potem pograłem sobie godzinę w Pikmina.

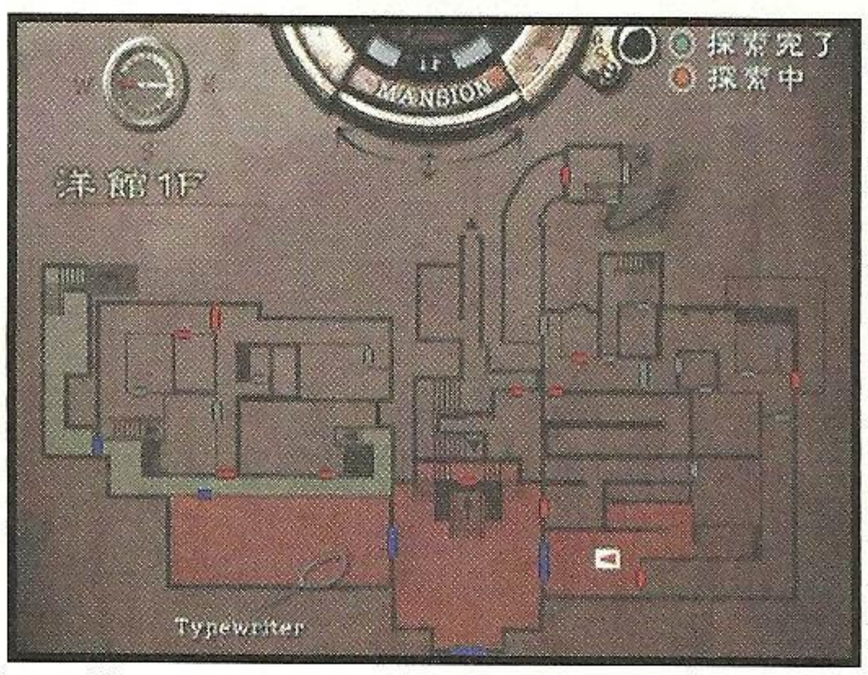
Wróciłem do Residenta. Ożywiające się zombiaki biegają z szybkością sterowanej przez nas postaci. Mają wielkie szpony i są absolutnie przerażające. Zdecydowanie prowadzą w moim prywatnym rankingu najlepszych straszycieli. Wyprzedzają nawet gadowatych hunterów. Ich prędkość można obrócić na swoją korzyść tylko i wyłącznie na zakrętach, ale jest trudno. Na te biegające maszkary najlepsze są shotgun i Magnum. Natychmiastowe rozwalenie głowy to podstawa. Z tej sytuacji jest kilka wyjść.

1. Nie zabijać zombiaków.
Plusy? Dzięki temu nie padną na ziemię i po jakimś czasie nie podniosą się z niej szybsze i bardziej niebezpieczne.
Minusy? Zagryzą nas przy przejściu przez wąski korytarz.
Ocena: 1/10.

2. Zabijać zombiaki i liczyć, że się nie podniosą.
Plusy? Leżące na ziemi zwłoki przedstawiają znikome zagrożenie. No i można liczyć, że jednak się nie podniosą.
Minusy? Podnoszącym się z ziemi zombiakom czasami wyrastają wielgachne pazury, a zawsze trafia się para nóg, w rezultacie czego konkretnie nas przeganiają. I tak naprawdę nie istnieje problem CZY się podniosą. Jest tylko problem KIEDY.
Ocena: 2/10.

3. Zabijać zombiaki i potem znowu zabijać te same zombiaki.
Plusy? Zabicie zombiaka to zabicie zombiaka. Po prostu likwidacja zagrożenia.
Minusy? Dwa razy wywalać amunicję na tego samego gościa? Niezbyt dobry pomysł. Nie w Residencie na GCN...
Ocena: 4/10



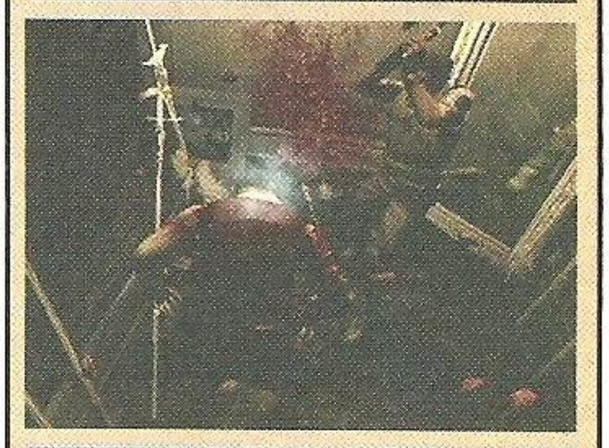


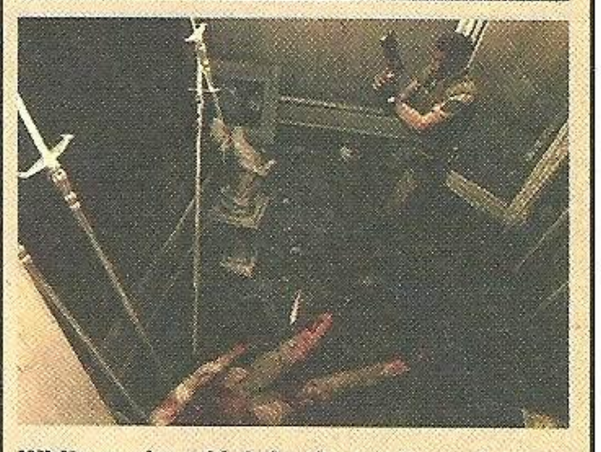
Dwa okna, które nie zmieniły się za bardzo od PSX-owej wersji. Ekran z kieszenią jest standardowy, tylko inaczej wygląda okienko ze zdrowiem. Szkoda, że na mapie nie pojawia się więcej konkretnych podpisów wyjaśniających o co chodzi.

REaguj szybko!

Do korzystania z gadżetów obronnych nie potrzeba refleksu. Nasi super wytrenowani bohaterowie opanowali na swoim szkoleniu S.T.A.R.S umiejętność wpychania w gardło granatów wrogom albo penetrowania ich oczodołów nożami.

Na powyższych ilustracjach widzimy jak Chris ogląda samotnego zombiaka z granatem w pysku: przed i po wybuchu. Fachowa robota.



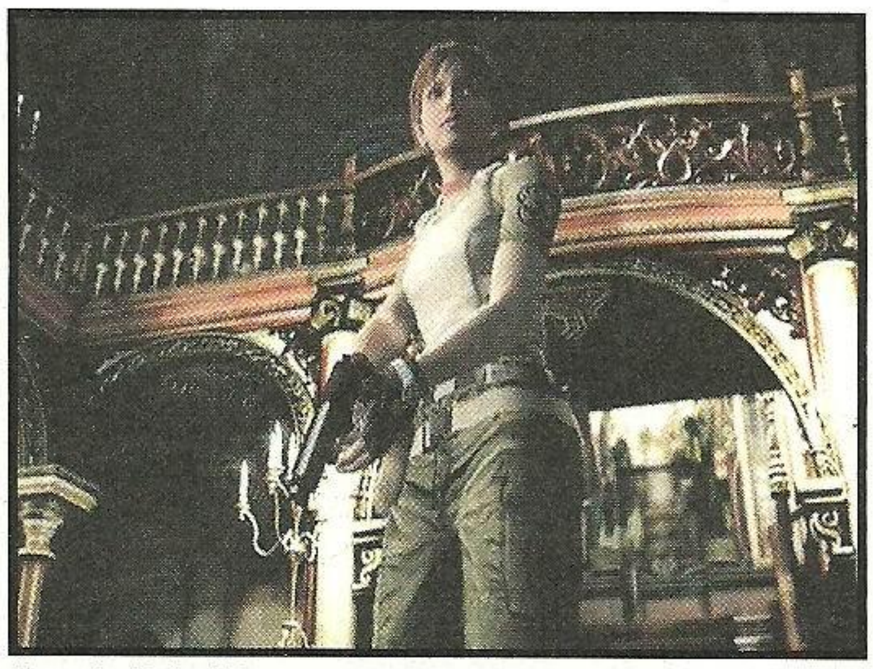


Wbity w oko nóż daje się wyciągnąć na jeden tylko sposób. Potrzebny jest strzał, który rozwali czaszkę potworka. A potem zebranie kosy z podłogi.

Jill zamiast flashbangów ma shocker, którym chwilowo uziemia atakujące zombiaki. Nie jest może tak efektywny czy efektowny jak granat, ale robi swoje.

REsident Zero

O tej grze słychać od początku 2000 roku, a tymczasem na jej temat wciąż wiadomo zaskakująco mało. Miała ukazać się na N64, ale wyląduje na GCN.
Tym razem głównym bohaterem gry będzie Rebecca Chambers - młodziutka i milutka sanitariuszka zespołu Alpha. Tego, który jako pierwszy uderzył do lasu Raccon zbadać sprawę.
Oprócz Rebeki w grze sterować będziemy także poczynaniami byłego członka Navy S.E.A.L.S - Billy Cohena, który jest oskarżony o morderstwo kilkunastu osób. Moim zdaniem okaże się, że były to zombiaki, ale to będzie pewnie scenariusz na Resident Evil -1.
W grze zastosowana ma zostać ta sama technologia, co przy produkcji nowego Residenta na GCN z równie piękną grafiką oraz filmami ożywiającymi wydarzenia w tle. Cała akcja gry rozgrywać się na pokładzie opanowanego przez zombiaki pociągu oraz pewnie jakiejś stacji i miejsca, gdzie niechybnie się ten pociąg wykolei. Będą akcje na dachu, w środku i wszędzie indziej.
Grę prawdopodobnie zobaczymy w akcji na tegorocznym E3. Ciekawe, czy Billy też będzie miał te fachowe tatuaże, co w wersji prezentowanej jeszcze na N64. REO ma pojawić się jeszcze w tym roku... Obrazki jeszcze z zawieszonej wersji na N64.



Zespoły Alpha i Bravo szybciutko zostały mocno przetrzebione. Grając jako Jill współpracujemy z Barry'm, zaś Chris spotyka Rebeccę (z lewej strony). Richard - blondas po prawej to zaś niedobitki zespołu Alpha.

4. Zabijać zombiaki i palić ich truchła
Plusy? Po podpaleniu zwłoki znikają i już się nie pojawiają.
Minusy? Benzyna występująca w kanistrach szybko się kończy i nie da rady spalić wszystkich zwłok, które by się chciało. No i jak nie zdążysz odejść od ognia, pojawiają się oparzenia.
Ocena: 7/10

5. Rozwalać zombiakom głowy
Plusy? Szybko i skutecznie. Potrzebny: shotgun wymierzony w głowę i dobre wyczucie, Msgnum albo dużo szczęścia przy zwykłym pistolecie. W pierwszych dwóch wypadkach operacja ta zużywa tylko jeden nabój!
Minusy? Jeden nabój na jednego zombiaka to nie minus.
Ocena: 10/10

Piersióweczka, do której nalewamy benzynę służącą potem do załatwiania przeciwników to ciekawy pomysł. Napełniamy ją tylko w wyznaczonych miejscach – zwykle położonych w pobliżu pomieszczenia z maszyną do pisania i skrzynią na przedmioty. A że pojemność takiej buteleczki jest mocno ograniczona – do dwóch użyć – to i trzeba się sporo nabiegać po posiadłości. Dodatkowo kanistry z benzyną są wyjątkowo mało pojemne.

Kolejnym ciekawym dodatkiem są bronie defensywne. Chris korzysta z dwóch – noży oraz flashbangów, czyli granatów oślepiająco-ogłuszających używanych między innymi przez jednostki antyterrorystyczne. Bronie defensywne wykorzystują się same. Wystarczy je mieć. Jeżeli mamy przy sobie na przykład nóż, a w swój uścisk złapie nas zombiak, to Chris wbije kosę w oko drania i odepchnie go na chwilę. Nóż można wyjąć tylko po odstrzeleniu głowy wrogowi, inaczej przepada. Z reguły jest to więc jednorazowa broń – na szczęście broni defensywnych jest po rezydencji rozrzuconych całkiem sporo.

Granat to skuteczniejszy oręż. Zaatakowany przez przeciwnika Chris wpycha mu w pysk granat. Każdy wróg reaguje inaczej – na przykład zombiak zatrzymuje się na chwilę, a potem rusza z powrotem. Hunter cofa przez jakiś czas dziwnie skrzecząc, a potem znowu na nas napiera. Łączy ich jedno. Po chwili granat wybucha i rozwala im łeb. Czas ten daje się skrócić strzelając w granat z dowolnej broni. Trzeba tylko uważać na odległość od celu – wybuch potrafi zranić.

Bonie defensywne aktywują się, jak wspomniałem, automatycznie. I to jedynie, kiedy przeciwnik łapie nas od przodu. Zwykłe zombiaki mają tylko takie ataki, ale zombiaki wskrzeszone, huntery i psy to inna sprawa. Nowe zombiaki i huntery lubią ciąć pazurami i nie od razu dążą do zwarcia, a psy najbardziej lubią szarpać za rękę.

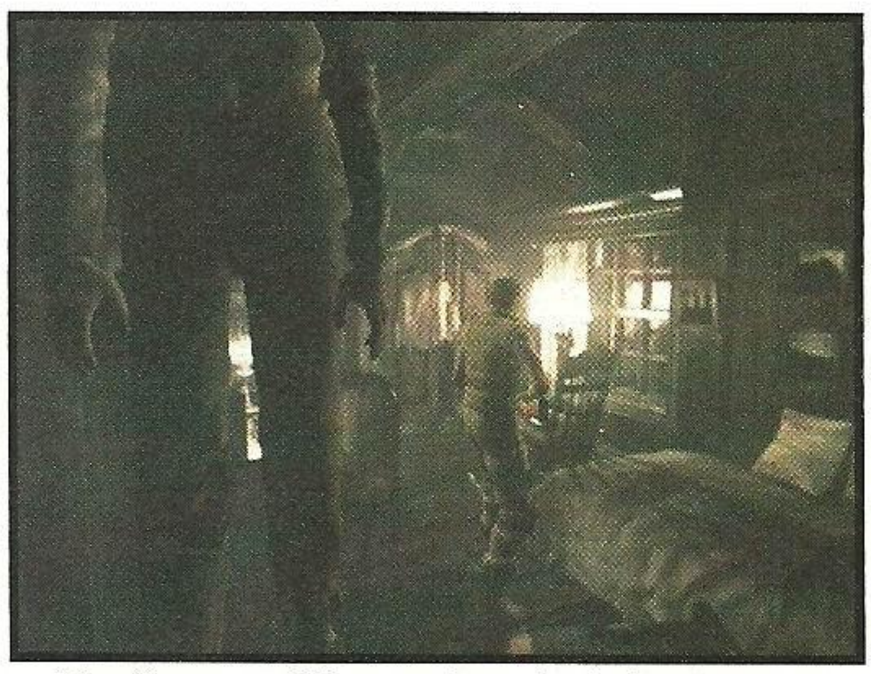
Po odarciu ze ślicznej grafiki, wspaniałych animacji ożywiających tło i wspomnianych wyżej dodatków naszym oczom przedstawia się maksymalnie klasyczny Resident. Residentowy do bólu. Poukrywane w skrytkach kamienie szlachetne do wsadzenia w oko tygrysa, medaliony z symbolami zwierząt, przepychanie kamiennych posągów z jednego miejsca w drugie... Wszyscy znamy to doskonale.

Na szczęście jednak fabuła gry zmieniła się. Nie na tyle, żeby nie można było przewidzieć generalnych zarysów scenariusza. Zresztą występują tu ci sami bohaterowie, co w starusieńkiej grze na PlayStation. W tych samych rolach zresztą. Na szczęście jednak wszystko pomiędzy tymi scenami fabularnymi zmieniło się nie do poznania. Posiadłość wraz z przylegającą do niej posesją i biegnącymi pod nią podziemiami jest niby ta sama, a jednak inna. Rozmieszczenie mebli, ukryte przejścia, momenty pojawiania się potworów – to wszystko jest odrobinę zmienione. Przez to bardzo szybko przestajemy czekać na te wszystkie wydarzenia, które miały miejsce w pierwszej części.

Wydawać by się mogło, że ta gra jest tylko nieznacznie zmodyfikowana, ale nic bardziej mylnego. Oprócz starych bossów pojawiają się też nowi. Trzeba jednak przyznać, że walki z nimi do najtrudniejszych nie należą. Pod warunkiem jednak, że podobnie jak ja oszczędzacie amunicję do lepszych spluw właśnie na spotkania z nimi.

Mikami i reszta postarali się maksymalnie oszukać graczy. Wszyscy pamiętamy długi, zakręcający korytarz z oknami.

Chris nie do końca wiedział komu chce zrobić niespodziankę. Jednak walka z płazem nie jest tak trudna jak mogłyby to sugerować rozmiary zwierzaka. Z boku - gustowne ujęcie z huśtającym się na linie pechowcem



za Tobą. Co za szczęście... a może wcale nie, bo oto podsłuchasz rozmowę dwójki dziwnych ludzi, którym

Psiaki, podobnie jak wszystkie istoty, przeszły mały lifting i wyglądają jeszcze obrzydliwiej.

Podczas jego przemierzania, mniej więcej w połowie przez okna wskakiwały dobermany, z którymi następnie trzeba było się uporać. Kiedy więc wszedłem do owego korytarza na GameCube'ie, z nerwowym uśmiechem na twarzy wpatrywałem się w okiennice powoli krocząc przed siebie. Palec na spuście, nerwowe mruganie i te rzeczy. Dość powiedzieć, że kiedy po minucie-dwóch mocno stresującego spacerku dotarłem wreszcie do końca korytarza, byłem odrobinkę zdziwiony brakiem ataku.

I to właśnie jest najbardziej denerwujące. Tutaj nie dzieje się to, co pamiętasz jak przez mgłę. A przynajmniej nie tym razem.

O podrasowaniu grafiki można wypowiedzieć się w samych superlatywach. Z dźwiękiem było już nieco trudniej. Oczywiście, można było wyeliminować kretyńskie i sztucznie brzmiące dialogi z pierwowzoru. I zresztą zostały one wywalone. Tyle, że zastąpiły je nie mniej głupie - teksty jakie wygłasza Chris po uratowaniu Rebeki przed atakującym hunterem po prostu rozwalają w miejscu. Dialogi w grze są czytane porządnie - aktorzy nieźle wczuli się w swoje role. Całkiem fachowo brzmi Wesker, głównym bohaterom też nic nie można zarzucić.
Udźwiękowienie Residenta jest zrealizowane dobrze. Strzały, kroki, porykiwania zombiaków i szybki tupot stóp brzmią naturalnie i wiarygodnie. W porównaniu z tym co słyszałem w pierwszym Residencie jakość znacznie wzrosła, ale w porównaniu z współczesnymi grami jest normalnie. Muzyka nie pojawia się zbyt często, ale kiedy już jest, świetnie podkreśla nastrój grozy. Przez większość czasu towarzyszą nam jednak tylko dźwięki. I dobrze - gra nic na tym nie traci.

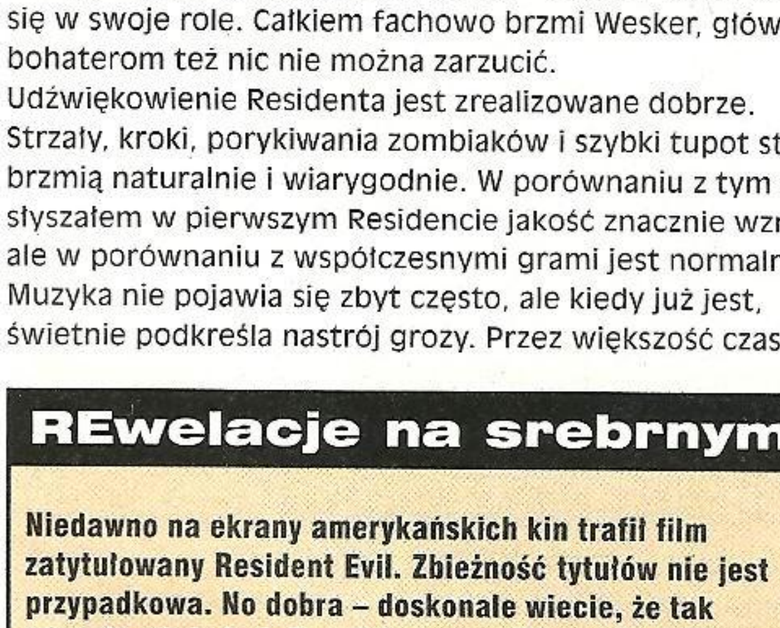
Resident Evil Dead. Ta chatka przywodzi na myśl wspomnienia. Tym żywsze, że zapowiedziany został Evil Dead 4 z naszym ulubionym Bruce'em Campbellem. Juppi!

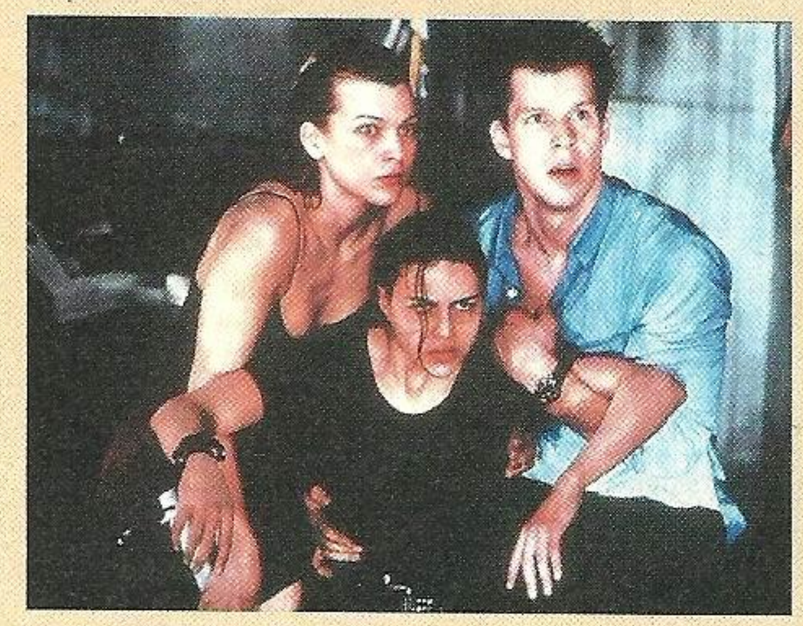
Gdy zawita już do Europy, Resident Evil na Gamecube będzie grą wartą każdej wydanej złotówki. Dwie półtoragigowe płytki wypełnione po brzegi piękną grafiką, rewelacyjną animacją i najprawdziwszym strachem. A czy wspomniałem, że w japońskiej wersji gry znajduje się – dodawana zupełnie za friko – karta pamięci? W wersji amerykańskiej i europejskiej raczej nic nie będzie...

Co za gra, co za gra... Już niedługo przyszli posiadacze Gamecube przekonają się, na czym polega prawdziwy horror.

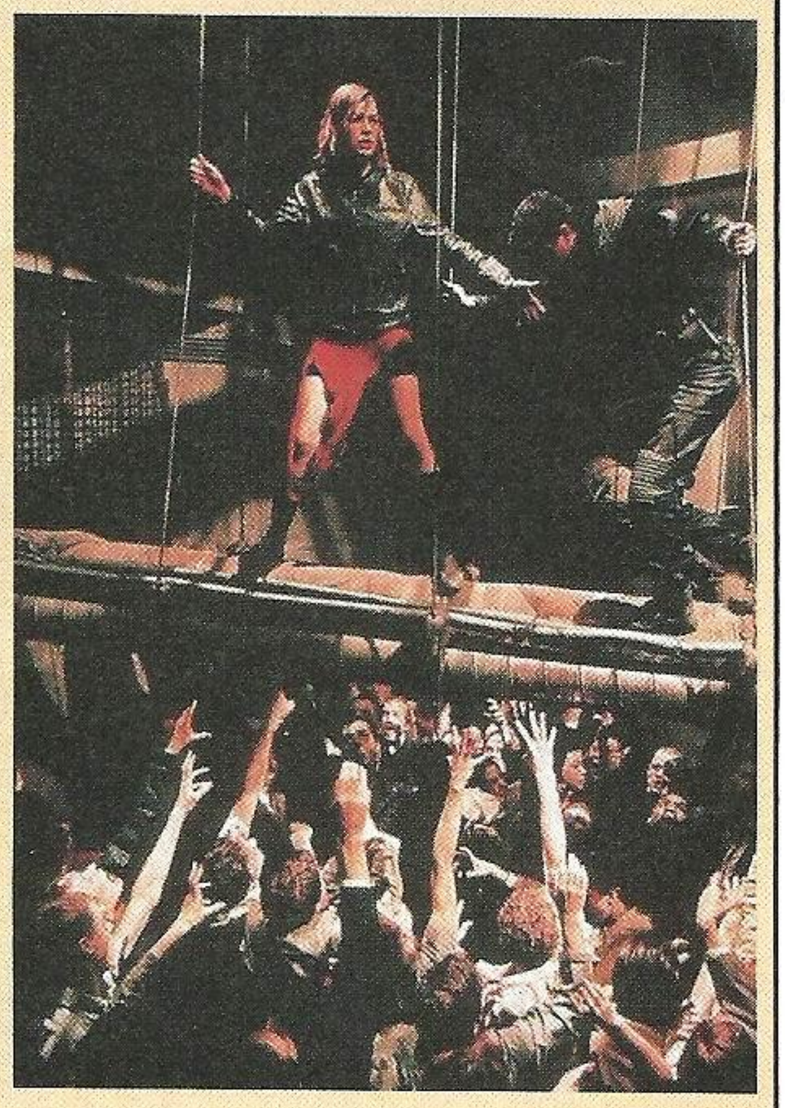
REwelacje na srebrnym ekranie

Niedawno na ekrany amerykańskich kin trafił film zatytułowany Resident Evil. Zbieżność tytułów nie jest przypadkowa. No dobra – doskonale wiecie, że tak właśnie miało być. Zupełnie przypadkiem widzieliśmy ten film i... Jest naprawdę niezły! Bez problemu przerósł nasze oczekiwania (inna sprawa, że spodziewaliśmy się miernoty) i spokojnie, bez krzywienia się można go obejrzeć. Naturalnie nie spodziewajcie się wybitnego dzieła, a raczej luźnej zabawy w połączeniu z ostrą jatką.
Jest wszystko, czego REfani potrzebują: tajemniczy wirus w laboratorium korporacji Umbrella, ekipa komandosów, setki zombiaków, nawet są hellhoundy (aka zombiopsy) i Licker! Momenty grozy przeplatają się z groteską, Do tego w głównej roli występuje Milla Jovovich. Tak, to ta sama Milla, którą znamy z Piątego Elementu, czy Joanny D'Arc. Seksowna,





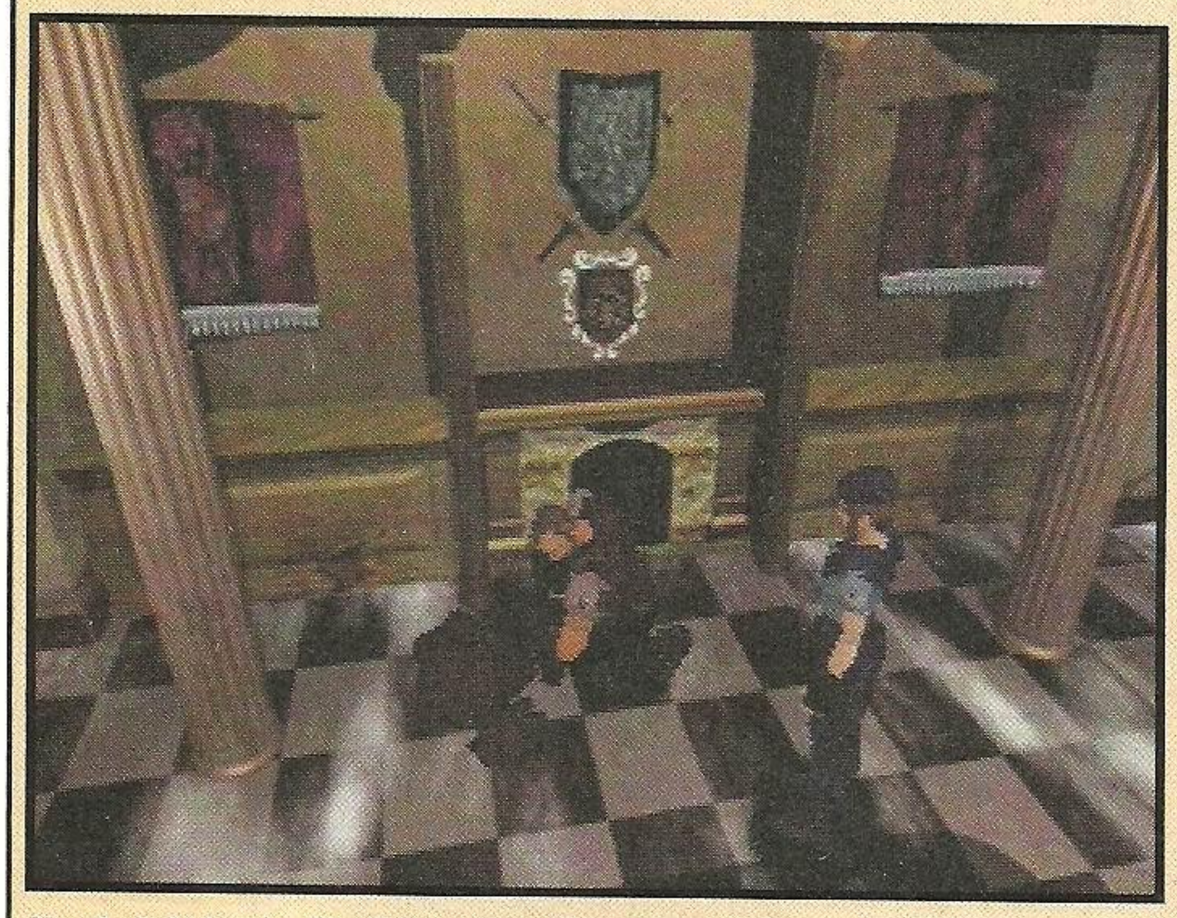
atrakcyjna i znakomicie wysportowana Milla skopie niejeden zombiakowaty tyłek. Reżyserem filmu jest Paul Anderson, który wcześniej przeniósł na srebrny ekran inną grę – Mortal Kombat.
Film obfituje w nagłe zwroty akcji, scenariusz prowadzony jest dość solidnie, a postacie bohaterów są nawet ciekawie zaprezentowane. Przydałoby się więcej czasu na przedstawienie ich motywacji, ale w porównaniu z innymi obrazami sensacyjnymi i tak jest nieźle.
Nie zdradzając więcej szczegółów fabuły, powiem tylko, że film kończy się dość zaskakująco, a także – dla osób, które doskonale znają gry z tej serii – bardzo znajomo. I oczywiście zostawia otwartą furtkę dla drugiej części, która została już oficjalnie zapowiedziana! Milla podpisała kontrakt...

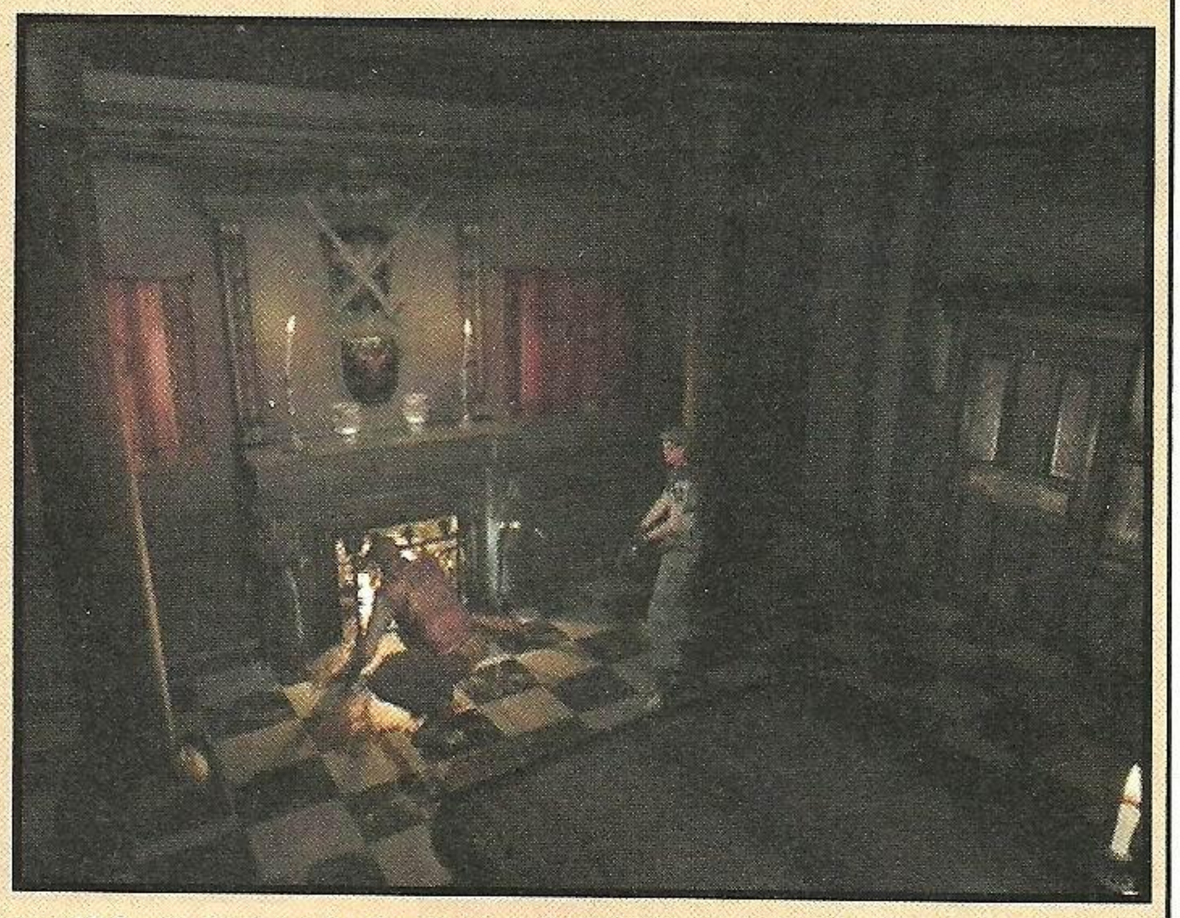


A na razie czekamy na polską premierę – dawno nie było fajnego filmu na podstawie gry video. Warto zobaczyć.

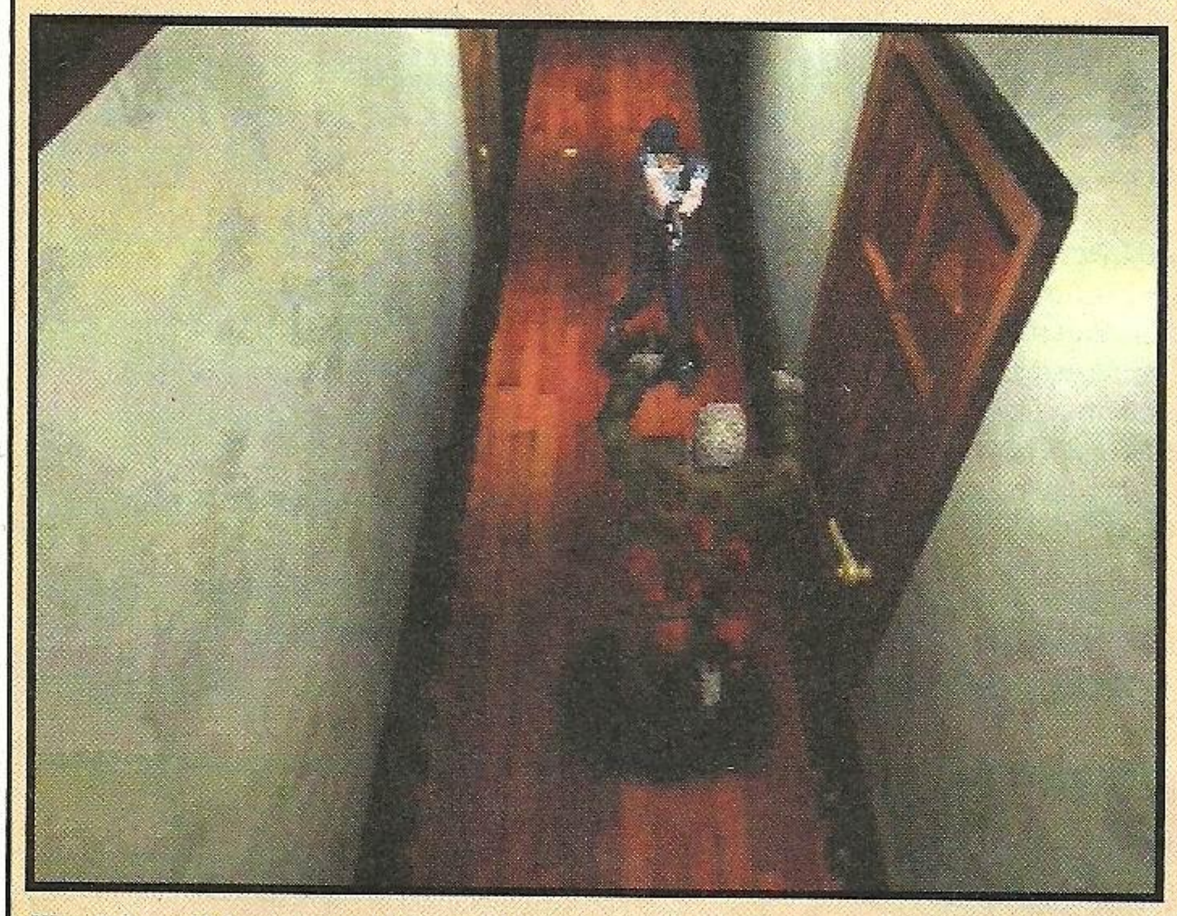
REmake czy REinkarnacja? PSX vs GCN!

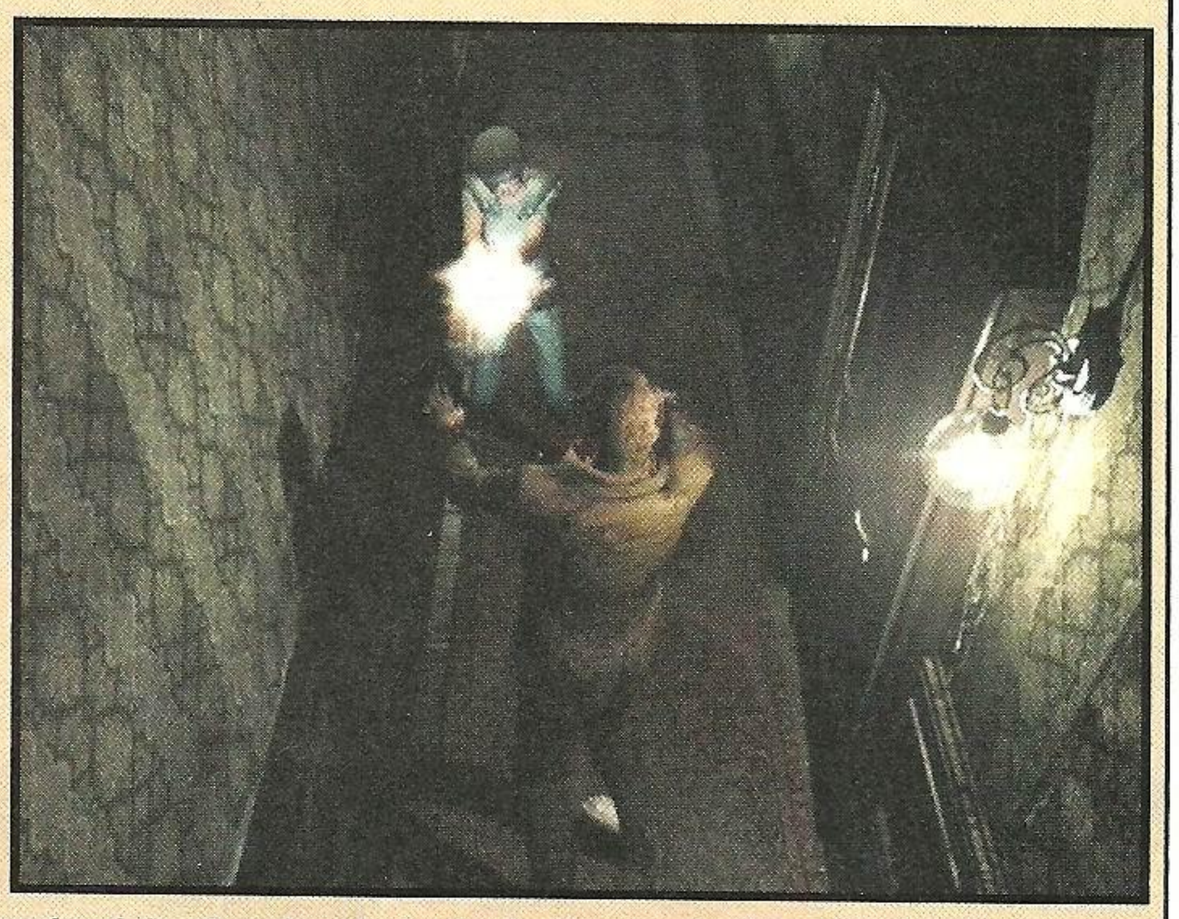
WYTĘŻ WZROK. Każda z poniższych ilustracji z lewej strony różni się od tej z prawej przynajmniej pięcioma szczegółami. Wystarczy kilka chwil, a powinniście je zauważyć. Odpowiedzi NIE nadsyłajcie na kartkach pocztowych.



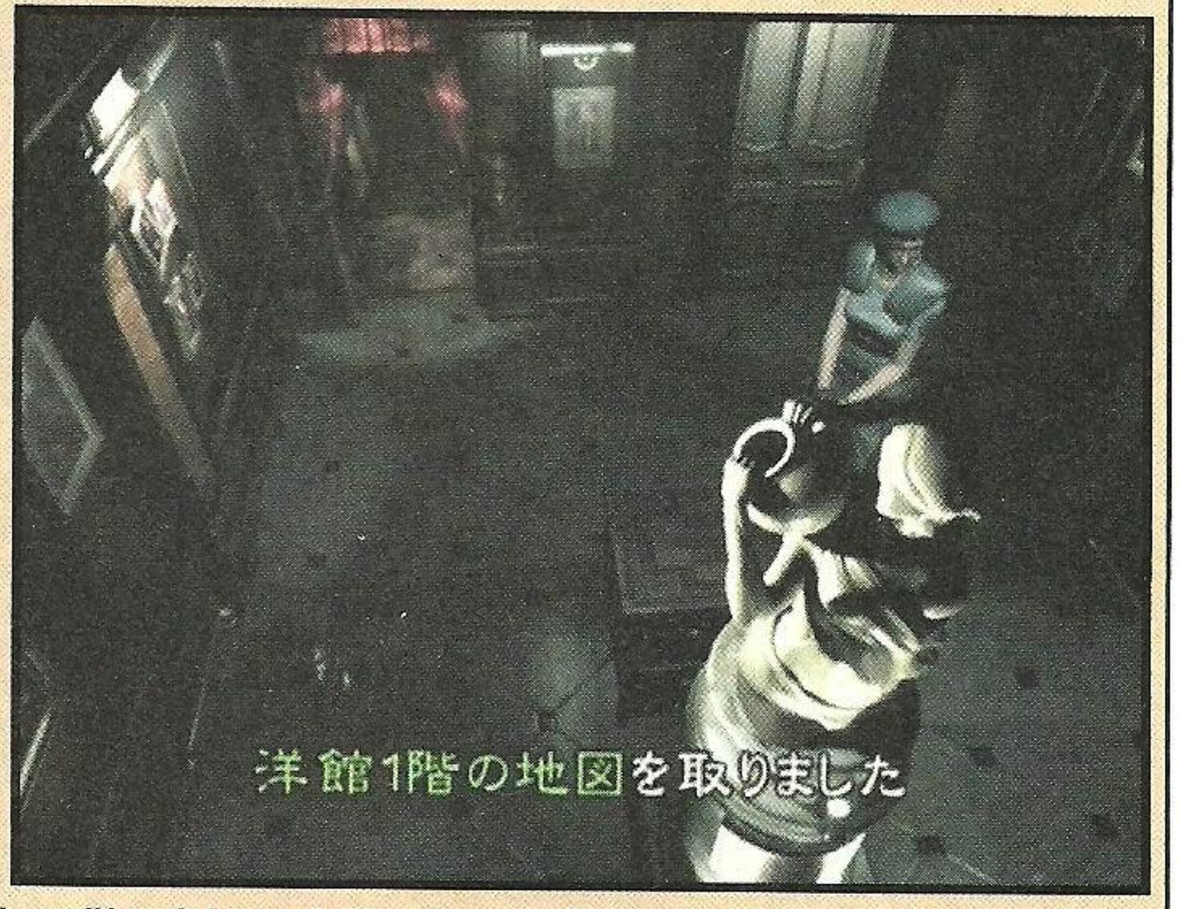


No, ale dość żartów. Chociaż na pierwszy rzut oka obydwa przedstawione powyżej screeny różnią sie między soba dosyć znacznie. Wystarczy spojrzeć chociażby na stylistykę wnętrz obydwóch pomieszczeń. Swojski klimat lewego obrazka z powodzeniem wygrywa z przygotowanym ze zbędnym rozmachem wnętrzem tego z prawej strony. No i ta piękna plama bliżej nie sprecyzowanego, brunatnawego koloru nad którą przyklęknął bystrzacha Barry.





Niewiele osób jest w stanie docenić wizjonerską rolę Capcomu, który jako pierwszy zdecydował się zainwestować w trudne do przeprowadzenia badania nad stanem krzepliwości krwi zombiaków w pierwszej grze Resident Evil na PlayStation. To właśnie jej zawdzięczamy owe realistyczne, kwadratowe płaty krwi przedstawiane w grze. Niepowtarzalny widok.



Oto jak tworzy się historię. Wydawać by się mogło, że jeszcze niedawno na zmianę zachwycaliśmy się i przerażaliśmy pierwszym Residentem, a tymczasem minęła już nawet nie jedna, ale dwie generacje konsol i na PSX-owego weterana patrzymy z politowaniem. Ale odrobina szacunku, młody człowieku. Bez tego bohomaza z lewej nie byłoby tego arcydzieła z prawej.

NINTENDO GAMECUBE™

konkurs!

© Nintendo.
TM & ® Trademarks of Nintendo

NINTENDO GAMECUBE™

wygraj konsolę Nintendo GameCube i trzy gry!

Zadanie: Wymyśl krótkie hasło reklamowe dla Nintendo GameCube

Odpowiedzi nadsyłajcie na kartkach pocztowych pod adresem:
Neo Plus, Skrytka Pocztowa 81, 00-963 Warszawa 85

Zwycięzca otrzyma konsolę Nintendo GameCube oraz trzy gry: Wave Race, Luigi's Mansion i Pikmin.

Sponsorem konkursu jest firma Lukas Toys sp. z o. o. ul. Partynicka 29, 53-031 Wrocław, tel. 071/3397802

Rozwiązanie konkursu w numerze czerwcowym

XBOX GHETTO

EUROPEJSKA PREMIERA

14 marca 2002 Microsoft zaprezentował swoją konsolę Europejskim graczom. Jak przyjęli Xboxa mieszkańcy Starego Kontynentu?

WELCOME IN DA GHETTO!

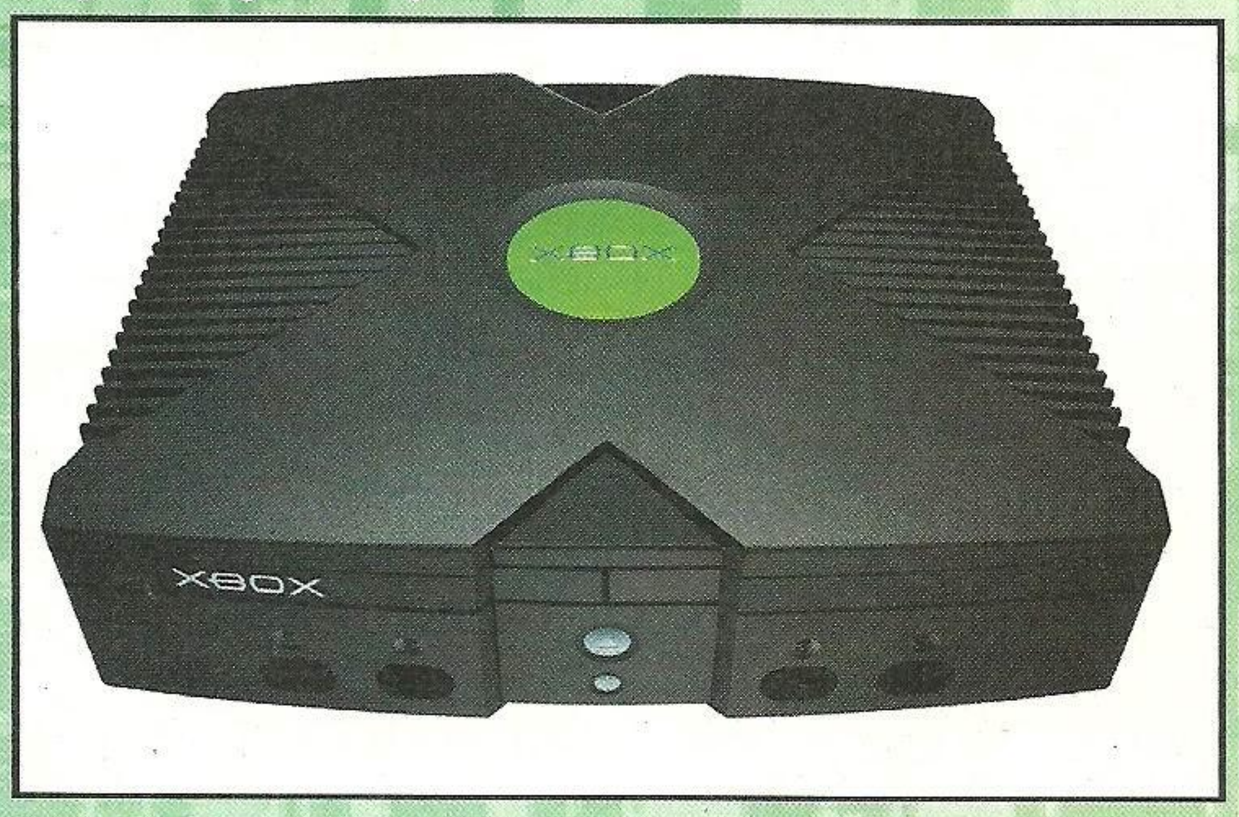
Wygląda to tak: Xbox nie ma w Polsce dystrybutora, serwisu, pomocy technicznej, prawdziwej dystrybucji gier. Podobnie jak to było na początku z Dreamcastem. Konsole i gry płyną przeważnie z Niemiec (i jeśli macie takiego Xboxa, to wiedzcie, że statystyki zaliczają go do konsol sprzedanych właśnie u Germanów. Pewnie właśnie tak zawyżyliśmy im statsy PSX'ów, PS2 i Deceków). Nie jest dobrze. A szkoda. W końcu mieszkamy w centralnej Europie, a niebawem znajdziemy się w Unii. A teraz rodzynka. Oto oficjalne stanowisko firmy Microsoft Poland:

Stanowisko Microsoft w sprawie Xbox
Obecnie konsola Microsoft Xbox jest w sprzedaży w Stanach Zjednoczonych, Kanadzie i Japonii.
Od 14 marca produkt jest dostępny dodatkowo w 16 krajach Unii Europejskiej: Anglii, Austrii, Belgii, Danii, Finlandii, Francji, Grecji, Hiszpanii, Holandii, Irlandii, Niemczech, Norwegii, Portugalii, Szwajcarii, Szwecji i Włoszech. Na dzień dzisiejszy jest to pełna lista krajów europejskich, w których produkt ten będzie dostępny. Microsoft na bieżąco analizuje sytuację w pozostałych krajach i bada potencjał rynku konsoli video. W momencie, gdy pojawią się odpowiednie warunki, rozważone zostanie wprowadzenie Xboxa w pozostałych częściach Europy.

Michał Gołębiewski
PR Manager, Poland

No cóż. Zrobicie, jak chcecie - to wasza konsola. My nie możemy jednak ignorować faktu, że nowa konsola jest dostępna w Europie, a także w niektórych miejscach w Polsce.
Na pewno też jesteście zaciekawieni, jak wyglądają gry na najpotężniejsze pudełko służące do domowej rozrywki. Nas też to kręci. Dlatego powołujemy do życia dział Xbox Ghetto.
Będziemy tu recenzować gry i pisać o nowych akcesoriach, informować o ruchach na polskim rynku. Aż do czasu...
No własnie. Do czasu, aż ktoś poważnie zabierze się za dystrybucję tej konsoli i gier w Polsce. Bo prędzej, czy później musi to nastąpić. Albo do czasu, aż Xmaszyna zemrze. Panowie dystrybutorzy - czekamy na sygnały i informacje. I niech wam nie przyjdzie do głowy sprzedawać Xpudła za więcej niż tysiąc dwieście złotych. Xbox Ghetto będzie „płynnym" działem. Nie zawsze uda nam się załatwić wszystkie nowe gry.
Poza tym dajcie znać, co sądzicie o tym pomyśle - czy XGhetto jest potrzebne?

Po doskonałym starcie w USA dla Microsoftu nadeszła chwila prawdy: Europa i Japonia. Start w Japonii określany był jako udany. Młodzieńcy koczujący pod sklepami, rozentuzjazmowany tłum fanów wyczekujący pierwszego promyka słońca, by porwać w swe spocone ręce konsolę wraz z Dead Or Alive 3. Właśnie ta gra okazała się być najlepiej sprzedającym się tytułem w Kraju Kwitnącej Wiśni. Microsoft podaje, że start konsoli okazał się być sukcesem. Ale 4 kwietnia nadchodzą najnowsze informacje na temat sprzedaży – zeszło 165 tysięcy konsol do końca marca, zamiast planowanych 250 tysięcy. W ostatnim tygodniu marca w całej Japonii sprzedano... około 4500 Xboxów, przy 100 tysiącach PlayStation 2 i 25 tysiącach GameCube. Japońscy inwestorzy nawołują Microsoft do obniżenia ceny konsoli. Na razie cisza.
Europa rozpoczęła nieźle. W Anglii przez pierwsze trzy dni sprzedano 48 tysięcy konsol i sporo gier – aż sześć tytułów znalazło się na liście dwudziestu najlepiej sprzedających się programów. W następnym tygodniu jednak sprzedaż praktycznie się zakończyła – w top 20 zostało jedynie Halo na 13 miejscu, a Dead Or Alive 3 sprzedaje się gorzej, niż DOA2 na PS2 w platynie.
Niemcy. Zawsze solidnie wspierający nowe konsole potomkowie dzikich barbarzyńców z Germanii wypięli się na Xboxa potwornie. Tu pierwszego dnia zeszło tylko 10 tysięcy konsol, a w akcie desperacji sprzedawcy zaczęli obniżać ceny, w czym przodowała dumpingująca ceny sieć MediaMarkt. 399 euro, zamiast sugerowanych przez Microsoft 479 euro.



Xpudło na razie dostaje po tyłku w Europie. Zobaczymy, kiedy nastapi obniżka ceny.

Aktualnie konsolę można gdzieniegdzie nabyć za jeszcze niższą cenę – słyszeliśmy nawet o 300 euro, ale aż nie chce się nam wierzyć.
Podobna sytuacja miała miejsce we Francji i w krajach skandynawskich. Czyli – praktycznie wszędzie w Europie.
Mimo to przedstawiciele Microsoftu są dobrej myśli. „Widzimy Xboxa jako maratończyka, a nie sprintera" – mówi szef niemieckiego oddziału.. Czyli – ich polityka jest długofalowa i nie nastawiają się na szybki zysk. W sumie co ma mówić, wielkiego wyboru nie ma.
W związku z tym naprawdę nie mam pojęcia, czy możemy spodziewać się rychłej obniżki ceny, która na pewno pomogłaby sprzedać więcej konsol. Microsoft ma bardzo (bardzo!) dużo pieniędzy, a gry i konsole nie są w tej chwili ich podstawowym źródłem dochodów, jak choćby Sony – tak, PSX i PS2 to w tej chwili ich najlepsza maszynka do robienia kasy. I Nintendo. Raczej stanowią kilka procent obrotów tej firmy. W Stanach Microsoft już zarabia na grach na Xboxa. Ale Europa to inna sprawa. GameCube będzie tańsze (i ma oficjalną dystrybucję w naszym kraju!), a ptaszki ćwierkają już o kolejnej, ogólnoświatowej obniżce ceny PlayStation 2.
Jest jeszcze druga strona medalu – moc tej konsoli. Będę przez chwilę prorokiem - już pod koniec roku, gdy uderzy druga generacja gier na X'a, różnica w jakości grafiki między Xboxem i PS2 będzie coraz bardziej widoczna. Być może wtedy Xbox będzie odbierany lepiej. Albo stanie się z nim to, co z Dreamcastem. Czyli – zejdzie.
Microsoft nabrał wody w usta, a jedyne komentarze, jakie wychodzą z ust PR-ów giganta z Redmond to zapewnienia

„Does your TV support PAL-60 mode?" - bardzo miła i przydatna opcja, szczególnie przy grach zręcznościowych. Sprawdzaliśmy - działa. Heh.

„Invaild game region" - taki napis pojawia się po próbie uruchomienia gry z USA. Doh - jak mawia Homer Simpson. Ale w sumie czego można było się spodziewać...

o tym, że na pewno nie brakuje konsol w sklepach i że fabryki pracują pełną parą.
Analitycy twierdzą, że na rynku jest miejsce na dwie konsole. Nintendo i Microsoft zaczynają ostro o nie walczyć. Jak będzie dalej – czas pokaże. Na razie Xbox poza Ameryką to wielka porażka Microsoftu.
A tymczasem rzuciliśmy okiem na europejskiego Xboxa. Nie różni się praktycznie niczym od amerykańskiego, którego testowaliśmy w styczniowym numerze. Ma tylko jedną, szalenie ważną opcję w menu – support dla trybu 60-hertzowego na PALowskich telewizorach. Co to znaczy, chyba nie trzeba nikomu tłumaczyć – 30 lub 60 klatek animacji w grach, zamiast 25 lub 50.
Sprawdziliśmy też plotkę mówiącą o tym, że Xbox nie będzie miał tak zwanego „teritory lock'a", czyli, że gry z USA będą odpalać się bez kłopotu na PALowskiej maszynie. Niestety, pudło – nie odpalają się.
Ogólnie mówiąc, maszynka jest w porządku. Tylko za droga. I nie ma dystrybucji w Polsce. I ponosi klęskę. Ale to wszystko może się zmienić, drodzy czytelnicy.

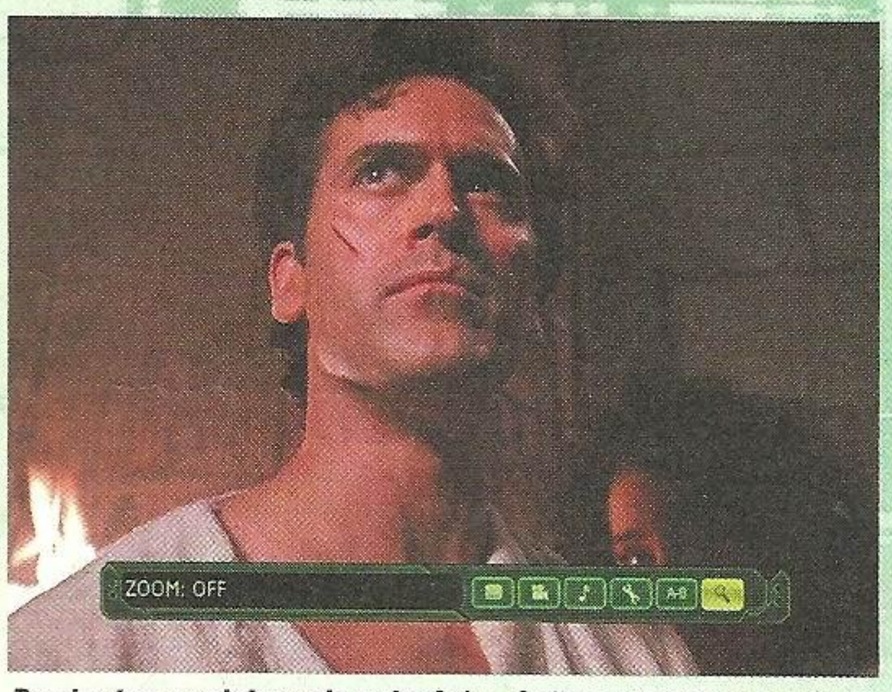
Gulash

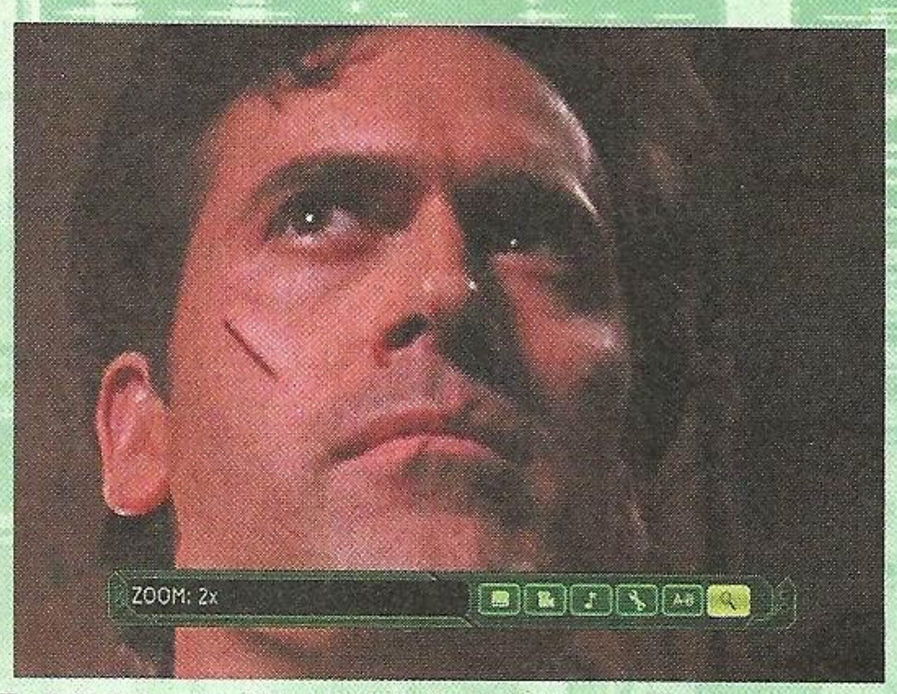
DVD PLAYBACK KIT

Tak to już się porobiło z nowymi konsolami, że czasem pierwszym z akcesoriów, które dokupuje gracz jest... Pilot.

Pod długą i wydumaną nazwą kryję się pilot do Xbox'a. Ten sprzęt włącza, zablokowaną wcześniej, funkcję odtwarzania filmów DVD na tej konsoli – sprytne, marketingowe posuniecie. Ale na jednym Microsoft się przejechał – pilot jest jednocześnie wyznacznikiem regionu filmów, jakie można oglądać na konsoli.
Przypominamy że Polska to Region 2, a USA to Region 1. Z naszych doświadczeń wynika, że na europejskim Xbox'ie można odtworzyć filmy sprowadzone z USA! Wystarczy dokupić sobie amerykańskiego pilota. Wprawdzie jest to wydatek rzędu 30 dolarów (około 120 zeta) ale dla zainteresowanych gra może być warta świeczki.
Zestaw składa się z dwóch części – odbiornika i pilota. Do jednego (dowolnego) portu w konsoli wkładamy odbiornik i nie musimy go wyjmować, dopóki nie zechcemy grać we czterech. Do pilota wkładamy baterie i już możemy zacząć oglądać filmy.
Pilot do Xbox'a wygląda wprawdzie trochę mniej profesjonalnie niż ten proponowany przez Sony dla PlayStation 2, ale za to jest jakby łatwiejszy, wygodniejszy w obsłudze i ma lepiej, bardziej intuicyjnie, rozplanowane przyciski. Na dokładkę te zielone świecą się w ciemnościach, co jest sporym ułatwieniem.
Funkcje większości przycisków są standardowe i chyba nie musimy ich podawać. Warto jednak zaznaczyć, że przewijanie w przód i w tył ma sporą rozpiętość szybkości – od 2 do 32 razy szybciej, a po wciśnięciu Pause klawisze te obsługują przewijanie w zwolnionym tempie - od 2 do 8 razy wolniej. Kolejnym przyciskiem wartym opisania jest Display. Po jego wciśnięciu ukazuje się małe menu, w którym mamy następujące opcje: Subtitle (wybór napisów), Angle (wybór ujęcia kamery – dostępne zazwyczaj w filmach tylko dla dorosłych), Audio (wybór kodowania dźwięku), Settings – otwiera menu, z którego możemy ustawić kilka opcji dostępnych normalnie z głównego menu konsoli. Kolejną opcją w menu Display jest A-B Repeat - to zapętlenie wybranego fragmentu filmu. Zaznaczamy punk A, potem punkt B, a konsola będzie w kółko powtarzać ten fragment. Ostatnią opcja w menu Display jest najciekawsza. Zoom powiększa obraz o 2, 4, 6, 8 lub 10 razy. Wprawdzie piksele aż wyskakują z obrazu przy maksymalnym powiększeniu, ale jest to bardzo przydatna funkcja (patrz nawias przy Angle...). Jedyną poważną wadą tego pilota jest brak przycisku On/Off .

Przydałby się – po co podnosić się z wygodnego łóżka?
Jak na razie nie ma żadnej alternatywy dla tego pilota – po prostu trzeba go mieć. No chyba, że nie chcemy oglądać filmów na DVD. Na szczęście jest to dobrze przemyślany i bardzo solidny produkt. Tylko ta cena... Około 230 złotych – po prostu zwala z nóg.



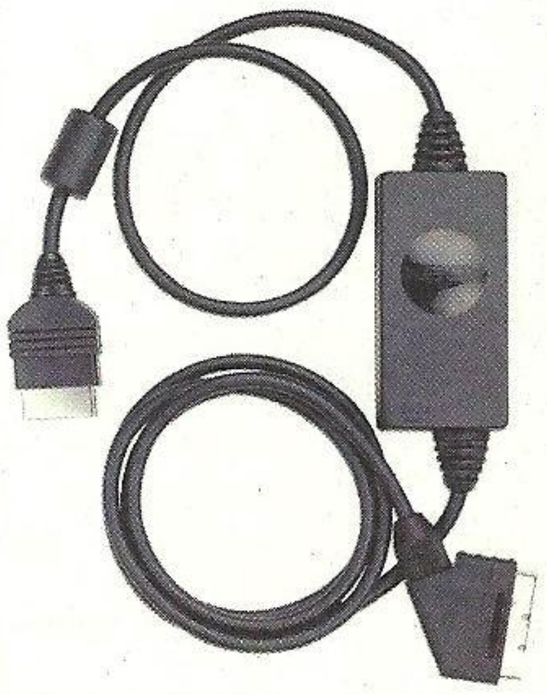


Dwukrotne powiększenie gęby Asha. Całkiem ładnie to wygląda. Na dole beleczka, która jest chyba ładniejsza, niż toporne menu DVD wyświetlanie przez PS2.

ADVANCED SCART CABLE

Jeśli macie już pilota, a chcecie oglądać filmy DVD z pełnym dźwiękiem Dolby Digital, musicie dokupić jeszcze to...

Jeżeli chcemy cieszyć się lepszą jakością obrazu i dźwięku w grach i filmach DVD, to powinniśmy poważnie rozważyć zakup tego kabla. Jest to najlepszy obecnie kabel Audio/Video do Xbox'a i jednocześnie jeden z niewielu kabli, które mają cyfrowe (Digital Audio) wyjście dźwięku. A przy tym jednocześnie końcówkę Scart.
Kabel, jak to kabel - jest czarny, gruby i oferuje wysoką jakość obrazu i dźwięku. Na kablu znajduje się małe pudełko, a w nim znajdziemy tylko jedno wyjście – Digital Audio, do którego należy podłączyć światłowód, jeżeli chcemy (i mamy odpowiedni amplituner) uzyskać dźwięk Dolby Digital lub DTS w swoim zestawie kina domowego.
Oczywiście ten kabel przyda się nie tylko posiadaczom zestawów kina domowego – każdy gracz powinien rozważyć jego zakup, jeżeli tylko ma telewizor z wejściem Euro, bo jakość obrazu bardzo się poprawia. Poważną wadą tego kabla jest brak wyjść chinch na pudełku – co mają zrobić gracze, którzy chcą podłączyć Xbox'a do zwykłej wieży bez wejścia cyfrowego? Pomimo wysokiej ceny (około 30 Euro czyli 110 złotych, ale u nas zapewne drożej), jest to godny polecenia zakup.



NASZ TOP 5

HALO

HALO rządzi. Gra wymiata niemal w każdej kategorii. Dla samotnego gracza będzie to niezapomniane przeżycie. Gwarantujemy.

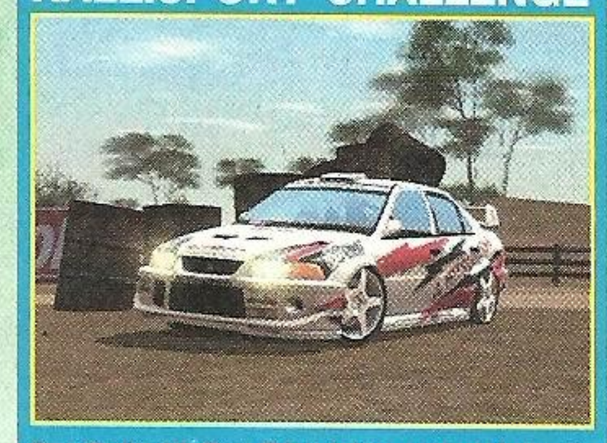
JET SET RADIO FUTURE

Mieliśmy okazję pobawić się tym cudem dosłownie tylko przez chwilę, stąd brak recenzji. Ale na pierwszy rzut oka... Cacuszko!

DEAD OR ALIVE 3

Chcąc niechcąc DOA3 jest jedną z najlepszych gier na X'a. Choć naszym zdaniem daleko jej do VF4 i Tekkena 4. Ale ładna jest.

RALLISPORT CHALLENGE



Czy Colin McRae 3 będzie wyglądał choć równie dobrze, jak RallySport? Oszałamiające graficznie i strasznie miodne wyścigi!

WRECKLESS

Wreckless to dobra gra. Może i pomysł jest prosty jak drut, ale emocje towarzyszące zabawie są naprawdę olbrzymie. Warto sprawdzić.

Jedna z licznych potyczek, w której oprócz MC'iego i potworów biorą udział również Space Marines. W akcji - wypasione na maksa!

Halo: Combat Evolved

Właśnie skończyłem grać w Halo. Jest noc, późna noc... Z jednej strony cieszę się, że prowadzony przeze mnie Master Chief wyszedł cało wszystkich licznych opresji. Z drugiej zaś – żal, że to wszystko już się skończyło...

Halo śledziliśmy od samego początku. Nawet wtedy, kiedy zapowiadana była tylko wersja na PC. Już pierwsze filmy z jeepem i trzema żołnierzami korzystającymi z tego wehikułu wywoływały opad szczęki. Kolejne obrazki były coraz piękniejsze... Potem nadeszła wiadomość, że Halo w pierwszej kolejności ukaże się na Xboxa. Dobrze – myślałem. To najpotężniejsza konsola, Halo będzie na niej wyglądać pięknie.
A później było zeszłoroczne E3 i możliwość sprawdzenia Halo w akcji. Był tłok, ścisk i setki, jeśli nie tysiące rąk pragnących potrzymać joypad w dłoni. Dosłownie kilkadziesiąt sekund z grą. I wielkie rozczarowanie: co to ma być? Kolejna zwykła strzelanina fpp, jakich wiele było, jest i będzie? Nie, dzięki, to jakaś padaczka - pomyślałem. Myliłem się. I to okropnie. Halo jest najlepszą strzelaniną fpp dla samotnego gracza, w jaką miałem okazję grać w całym swoim życiu. Tylko aby dojść do takiego wniosku, trzeba poświęcić tej grze trochę czasu. Zaliczyć powiedzmy cztery misje. Wtedy dopiero można przekonać się o geniuszu chłopców z firmy Bungie. Bo zaręczam, że podczas przebijania się przez te misje będziecie siedzieć na krańcu fotela, nie raz włosy będą Wam się jeżyć na głowie, a pot będzie ściekał z czoła grubymi kroplami.
Bowiem Halo ma coś, czego nie ma żadna inna gra z tego gatunku. Jest to zrobiony wręcz rewelacyjnie i praktycznie bez żadnych wpadek klimat hard science-fiction. Absolutnie wszystko, z czym stykamy się w tej grze wydaje się być właściwe, umieszczone na odpowiednim miejscu. Poczynając od wyglądu postaci, przedmiotów i wehikułów, przez muzykę i głosy, a na scenariuszu i dialogach skończywszy. To jest, po prostu, perfekcyjne. Idealne. No chyba, że ktoś wychował się na Power Rangers i oczekuje takiego klimatu. Ja nie. Ja wolę Terminatora, Aliens i Predatora. Zbroje bojowe. Space Marines. Szybkie potwory i pojazdy o kształtach bojowych, a nie ładnych i krągłych. Druga sprawa to rzecz, o której wspominał Banan w swoich wrażeniach w numerze styczniowym. Chodzi o idealnie wręcz wkomponowanych w grę komandosów, którzy często stanowią nasze wsparcie ogniowe (lub na odwrót – MC jest ich wsparciem). Komandosi idą razem z nami do walki, ubezpieczają plecy Master Chiefa, wskakują do jeepa. Przy tym gadają, śmieją się, podtrzymują nawzajem na duchu... A i giną, gdy celna seria przebije ich kamizelkę. Gdy chłopaki siadają na pancerzu prowadzonego przeze MC czołgu, można podskoczyć do góry z radości. Jest i smutek, gdy po wybuchu rakiety przewraca się jeep i przygniata krwawiącego komandosa? Rany... To przecież taka prosta sztuczka, ale do cholery, dlaczego nikt na to wcześniej nie wpadł?!
Poszczególne epizody z Halo na długo zostają w pamięci. Przebicie się z resztkami amunicji przez pilnowany most... Pierwsza jazda jeepem po wertepach... Lądowanie w kontrolowanej przez wrogów strefie w nocy i ciche czyszczenie terenu przy pomocy snajperki, wespół z komandosami... Skok na zaparkowany latający pojazd obcych i pożoga, którą im dzięki temu zgotujemy... Zamknięte drzwi hangaru i to, co wypełza zza nich, gdy je już otworzymy... Jest tego naprawdę sporo. A te dziesięć poziomów to jedne z najbardziej dopracowanych i przemyślanych lokacji, jakie miałem przyjemność zwiedzić podczas testowania gier video.
To kilkanaście godzin zabawy – misje są bowiem długie, wymagające i trudne. Jako Master Chief, cyborg do zadań specjalnych, stanowimy ważne ogniwo w obronie Ziemi przed obcymi najeźdźcami. Stopniowo wkręcamy się w perfidną intrygę – są zdrajcy, nagłe zwroty fabuły... Bosko. Halo ma mało zagadek. Cały power idzie w walkę – chodzi o to, aby przeżyć i przebić się do końca poziomu. A nie jest to łatwe. Nie bez powodu gra nosi podtytuł Combat Evolved. Są bronie, wehikuły i tak dalej. Wszystko to już doskonale wiecie. Oprawa robi olbrzymie wrażenie. Ale grafika mogła być -jeszcze- lepsza. Naprawdę, chciałbym 60 klatek animacji na sekundę, a nie 30. Chciałbym także, aby animacja nie zwalniała, gdy akcja na ekranie zacznie przypominać rzeźnię. Ale cóż. Nie zawsze jest tak, jakbyśmy chcieli. Miejscami tekstury są rewelacyjnie (chropowate ściany... Niemal ma się ochotę ich dotknąć!), gra świateł robi niesamowite wrażenie – szczególnie przy zabawie z lampą na kasku Master Chiefa. Innym razem tekstury troszeczkę cieniują. Muzyka pojawia się sporadycznie i jest znakomita do jatki, podobnie jak dialogi. Są nagrane naprawdę dobrze i budują odpowiedni klimat.
Napisałem, że to najlepszy shooter fpp dla samotnego gracza. A co z zabawą w kilka osób? Cóż, w moim odczuciu nic nie przeskoczyło i nie przeskoczy starego jak świat QuakeWorld. Counterstrike na PC też jest niezłe. Ale na konsoli; wiadomo – podzielony ekran. I joypad, zamiast klawiatury i myszy. I tak na tym padzie Halo sprawuje się zadziwiająco dobrze; po kilku godzinach jatki będziecie trafiać w podrzuconą do góry monetę. I choć istnieje opcja łączenia Xboxów kablami, to tak naprawdę jest to raczej nieosiągalne. Zostaje więc podzielony ekran. Tutaj wariatów zabawy jest mnóstwo, liczy się to w dziesiątkach. Ale animacja potrafi nieprzyjemnie zwolnić, a poza tym podzielony ekran do takich gier, moim zdaniem, słabo się nadaje.
To wszystko. Nie mam więcej nic do dodania. Halo jest doskonałe. Nie przełomowe, ale doskonałe. Mam zamiar ukończyć tę grę jeszcze raz, na wyższym poziomie trudności. A potem jeszcze raz. A potem już Halo 2, z opcją gry w Necie.

Gulash

Jeep dostępny jest w kilku misjach jako środek transportu po powierzchni. Ale udało mi się wjechać nim do bazy obcych. Była jatka...

Xbox

To najlepsza gra na Xboxa. I najlepszy shooter fpp w ogóle.

- *Wydawca:* Microsoft
- *Producent:* Bungie
- *Liczba graczy:* 1-16

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Kabel Link*

9.6

Blood Wake

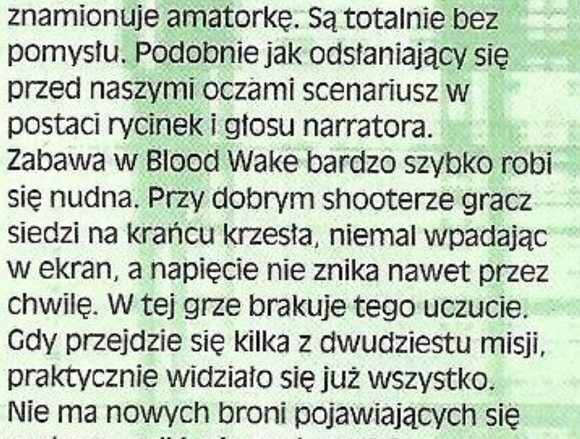
Wydawca: Microsoft **Liczba graczy: 1-4**
Producent: MSG **Konsola: Xbox**
Ocena: 6.0

Blood Wake jest jedną z najmniej interesujących pozycji, z jakimi miałem ostatnio przyjemność. W grze kierujemy motorówką (a raczej motorówkami) przez dwadzieścia bojowych misji, w których do wykonania czekają klasyczne zadania: zniszcz, znajdź, ochraniaj. Każda z motorówek ma inny układ uzbrojenia – karabiny, rakiety, miny, torpedy. Jasne, że nie wszystkie nadają się do danych misji – trzeba więc trochę poeksperymentować. Jest sporo przeciwników, są power-upy... Słowem – wszystko to, co powinno być w klasycznym shooterze. Przeciwnicy są ostrzy, celów jest mnóstwo, powinno więc być wszystko w porządku. Ale, niestety, nie jest.
Grafika jest niezła, ale nie rewelacyjna. Woda jest fantastyczna – fakt, nieźle wyglądają motorówy i statki, ale reszta otoczenia, jak choćby nadbrzeże, nie prezentują się wcale interesująco. Gra trzyma 30 klatek animacji na sekundę, na ekranie często jest sporo wybuchów, ale... Nie ma się czym ekscytować. Także ogólny design pojazdów, czy menusów znamionuje amatorkę. Są totalnie bez pomysłu. Podobnie jak odsłaniający się przed naszymi oczami scenariusz w postaci rycinek i głosu narratora.
Zabawa w Blood Wake bardzo szybko robi się nudna. Przy dobrym shooterze gracz siedzi na krańcu krzesła, niemal wpadając w ekran, a napięcie nie znika nawet przez chwilę. W tej grze brakuje tego uczucie. Gdy przejdzie się kilka z dwudziestu misji, praktycznie widziało się już wszystko. Nie ma nowych broni pojawiających się podczas walki, nie można także rozbudowywać swoich łodzi. W ogóle ta gra stała mi się jakaś taka potwornie obojętna, na co – mimo usilnych prób - nie znalazłem lekarstwa. Niektóre produkcje najwyraźniej już tak mają. Jest sporo innych gier na Xboxa, na które lepiej wydać niemałe przecież pieniądze.

Gulash

NBA Live 2002

Wydawca: EA **Liczba graczy: 1-4**
Producent: EA Sports **Konsola: Xbox**
Ocena: 6.5



Przenosiny na konsolę Microsoftu nie zmieniły specjalnie tej gry. Może jest trochę ładniejsza, niż na PlayStation 2, ale pod względem grywalności nic się nie zmieniło.
Myślą przewodnią tej recenzji jest więc hasło: „Czekajcie na NBA 2K2". Bo niby po co wydawać grubą kasę na grę, która nie da Wam żadnej satysfakcji. Nie dostarczy też wrażeń, choćby w części podobnych do tych, jakie towarzyszą grze w koszykówkę. NBA Live 2002, podobnie jak FIFA 2002, nie do końca jest symulacją sportu. Niby wszystko jest w porządku, jednak po głębszej analizie okazuje się, że gry EA Sports są po brzegi wyładowane różnymi, mniejszymi i większymi błędami. W produkcji EA Sports zabrakło ducha tego sportu, a oprócz tego znajdziemy tu piętnowane od wielu lat, wciąż te same problemy z animacją ruchów koszykarzy. Łączenie poszczególnych sekwencji ruchu jest momentami katastrofalne. Zawodnik po prostu przeskakuje od jednego ruchu do kolejnego, wygląda to sztucznie i nienaturalnie. Nadal problemem jest zła gra w obronie, brak walki na bronionej tablicy, a zbiórek w ataku jest zawsze bardzo dużo. A to tylko wierzchołek góry lodowej. Na samym dole leży bowiem brak możliwość bronienia strefą! Sędziowie nie gwiżdżą obrony strefowej, ale co z tego, skoro w taktykach nie można znaleźć żadnego ustawienia defensywy pod obronę strefową. Żyją za oceanem a nie wiedzą, że w NBA można już bronić strefą? Karygodny błąd.
NBA Live wygląda ładnie, ma dobre udźwiękowienie i tak dalej. Ale grywalność leży, realizm leży, a sterowanie jest utrudnione przez debilne obłożenie klawiszy na padzie. Konkluzja jest jedna: Czekajcie na... wiecie na co.

Marcellus

Project Gotham Racing

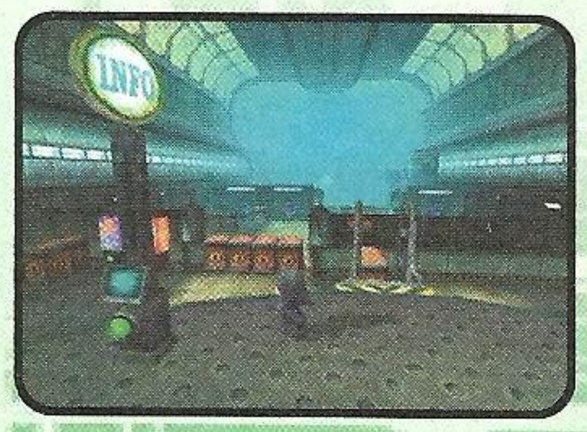
Wydawca: Microsoft **Liczba graczy: 1-4**
Producent: BizzarreC **Konsola: Xbox**
Ocena: 8.2

Wszyscy fani samochodowych wyścigów ulicznych z Deckiem grali w Metropolis Street Racer. To było coś nowego, świeżego i strasznie, ale to strasznie długiego. Można było całymi tygodniami grać i końca nie było widać.
Project Gotham Racing nie różni się jakoś specjalnie od swego Dreamcastowego pierwowzoru. Poprawiono i zmieniono kilka rzeczy, oraz ubrano MSR'a w zupełnie nowe szaty. Gra naprawdę wygląda znakomicie, choć w porównaniu z RalliSport Challenge wypada jednak słabiej. PGR jest grą, którą dadzą radę skończyć w stu procentach tylko najbardziej wytrwali gracze. Do odkrycia jest naprawdę mnóstwo samochodów, a z czasem zadania są coraz trudniejsze. Trzeba do perfekcji opanować charakterystyczny styl jazdy, jaki oferuje Project Gotham Racing. Zręcznościowy i wymagający doskonałego opanowania pada i zasad rządzących grą. Nie wystarczy tylko wygrywać – należy wygrywać z klasą i stylem. Przeciwnicy też są niczego sobie i trzeba im dosłownie z gardła wydzierać każde zwycięstwo. W porównaniu do MSR'a zmieniono system przyznawania Kudosów. Teraz nie tracimy ich po nieudanym wyścigu, czy wyzwaniu, a i podczas jazdy nie zerują się podczas kontaktu z innym samochodem.
Grafika... No cóż, może podczas amerykańskiej premiery Xboxa był to najładniejszy racer na konsolę Microsoftu. Teraz rządzi RalliSport Challenge. Ale Project Gotham Racing wygląda świetnie - tekstury są bardzo wysokiej jakości, modele samochodów ulegają uszkodzeniom podczas jazdy. Za to budynki wyglądają nienajlepiej, a i efekty świetlne nie są zachwycające. No i sporo jest migotania. Dźwięk jest dobrze dobrany, samochody brzmią świetnie, muzyka też powinna zaspokoić Wasze potrzeby. A jeśli macie ochotę, zgrajcie własne ulubione kawałki i zróbcie z nich podkład muzyczny.
Kochaliście MSR'a? Niestety, DC padło. Może przerzućcie się na X'a. Project Gotham Racing jest bowiem lepszy, bardziej dopracowany i ładniejszy. Nie graliście w MSR'a? No to zagrajcie w Project Gotham Racing – świetna, trudna, długa, satysfakcjonująca gra, z mnóstwem licencjonowanych fur. Wymaga też sporych zdolności manualnych.

Marcellus

Oddworld: Munch's Odyseey

Wydawca: Microsoft **Liczba graczy: 1**
Producent: Odd. Inh. **Konsola: Xbox**
Ocena: 7.1



Oddworld przeskoczył z 2D w 3D. Głównym bohaterem tym razem jest Munch – pokrak, który znakomicie czuje się w wodzie, a dość kiepsko na lądzie. Ma jedną płetwę ogonową i na niej podskakuje.
Munch jest ostatnim przedstawicielem swojej rasy. Jest także Abe, który pomaga mu uciec z Glukkońskiej fabryki kawioru. Obaj panowie łączą swe siły w tej trójwymiarowej platformówce. A raczej puzzlerze, bo gra zmieniła się. Z otwartego, wielkiego świata w większości powstały małe areny połączone przejściami – trzeba zaliczyć zadanie w danym pomieszczeniu, a można przejść dalej. Ups. Abe jest szybki, silny, potrafi kontrolować umysły przeciwników i werbować Mudokonów do pomocy. Munch z kolei umie pływać i sterować maszynami. Panowie pracują razem, lub osobno – coś przynieść, przełączyć i tak dalej. Początkowo jest fajnie – sporo ciekawych patentów, nowe mechanizmy. Po kilku godzinach zaczyna się jednak znużenie, bo zadania są w kółko i na olejno te same. Gra jest także wolna i spokojna, choć miejscami aż się prosi o akcję.
Przeniesienie gry z PS2 na Xboxa w trakcie procesu produkcji powodowane było tym, że PS2 nie było w stanie pociągnąć bogatego świata Muncha. Tak przynajmniej wyglądał oficjalny komunikat deweloperów. Bzdura. Nie ma tu rzeczy nie do zrobienia przez PS2. No, może oprócz ognia i wody – podobno po nich właśnie poznaje się grafikę nowej generacji. Oczywiście: wszystko jest ładne, subtelnie podcieniowane, gra raczej jest płynna. Ale poziomy są do siebie podobne, a tekstury powtarzają się miejscami. Kamera prezentuje akcję z dużej odległości, przez co mnóstwo szczegółów ucieka. No i wreszcie coś, która mnie zmierziło – wszystkie oglądane wcześniej demka niby pochodzące z gry, to tylko demka. Nie ma tych elementów w końcowym produkcie. Głosy postaci ponownie są rewelacyjnie. Muzyki praktycznie brak. Znakomite są także filmowe przerywniki, ale one nie stanowią o grafice.
Na pewno Munch znajdzie swoich wyznawców, ale to zdecydowanie nie jest gra dla każdego. Brak jej kolorystyki Jaka, czy przemawiającej do każdego lekkości platformerów Nintendo. Rzecz jest mroczna, miejscami ciekawa, ale też momentami nudna. Brakuje czegoś, co kazałoby rozdziawić paszczę i powiedzieć: wow. A tego właśnie oczekujemy od gier mających przekonać nas do zakupu nowej maszyny do grania, prawda? Ale fani Abe'a raczej będą zadowoleni.

Gulash

Dead or Alive 3

Wydawca: Tecmo **Liczba graczy: 1-4**
Producent: T.Ninja **Konsola: Xbox**
Ocena: 8.0

Sprawdzony przez Sony schemat mówi, że na starcie konsoli musi być dobra bijatyka i wyścigi. Dobre wyścigi są – bo Gotham i RalliSport znakomicie wypełniają tę lukę. DOA3 także jest na właściwym miejscu. Niektórzy określają tę serię jako płytką. Jest w tym sporo racji – nie ma tylu ciosów i kombinacji, co w Tekkenie, czy VF. Ale także ta gra nie ma podobnych ambicji. Jest pomyślana tak, że każdy – nawet totalny amator gier video – może wziąć pada w ręce i po kilku minutach doskonale się bawić. Czy to podejście jest słuszne? Chyba tak - Microsoft na początku szuka klientów przede wszystkim w osobach, które do tej pory nie miały styczności z konsolami.
Dla wymiataczy także coś się znajdzie: rozbudowany sidestepping, możliwość wykorzystania terenu do walki, czy wreszcie chyba najfajniejszy i najbardziej efektowny tryb tag-team, jaki istnieje. No i areny, które znów stanowią integralną część zabawy.
Fakt - od czasów DOA2 nie zmieniło się zbyt wiele. Tak więc jeśli grałeś w poprzednią część, nie oczekuj jakiejś rewolucji. Nie, nie. To raczej rozwinięcie, DOA2 z lepszą grafiką i rozszerzeniami. Są trzy nowe postacie – pijany mistrz Brad Wong, Christie oraz Hitomi. Reszta bohaterów również przeszła mały lifting jeśli chodzi o ciosy, ale zmiany nie są odczuwalne. Właściwie to samo można powiedzieć niemal o wszystkich kontynuacjach fighterowych serii, ale akurat tutaj najbardziej odczułem. Reszta postaci spisuje się dobrze; ich style są zróżnicowane.
DOA3 wygląda ślicznie – chyba najładniej ze wszystkich bijatyk na konsole nowej generacji. Ale też najbardziej plastikowo i anime'owo. Postacie są bardzo cukierkowe. Natomiast ich animacja nie pozostawia wiele do życzenia. I znowu: nie zmieniły się wiele od czasów DOA2. Cała para poszła w tła, które są po prostu nie do przebicia. Część walk rozgrywa się na powietrzu, inne w zamkniętych pomieszczeniach. Można zrzucić przeciwnika z góry, wywalić go przez okno, wykopać przez barierkę. Ale także i przytulić wroga do ściany serią, czy schować się za drzewem, by uniknąć wycelowanej w naszego zawodnika piąchy.
Dźwięk jest OK – w intro przygrywa Aerosmith, postacie gadają i jęczą.
DOA3 to przepiękna i miodna gra, której brakuje głębi. Jeśli nie masz partnerów do staczania kolejnych walk, po tygodniu DOA3 stanie na półce. Ale jeśli do konsoli od razu dokupiłeś drugi joypad, a kumple nawiedzają Cię na wspólne sesje przed TV, taka gra zawsze się przyda. Inna sprawa, że Xboxowy pad do tej gry się nie nadaje.

Gulash

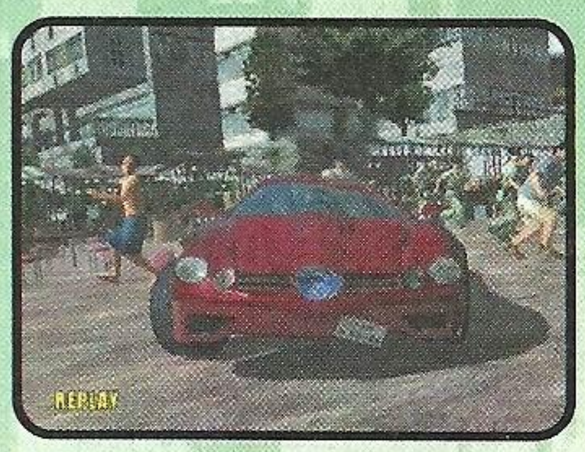
Wreckless: The Yakuza Missions

Niezła jazda pod Mariottem! Wszyscy skejci zlani potem! Nie... To inna bajka. Wreckless rzuca nas do walki ze zmasowanymi siłami wytatuowanych od stóp do głów japońskich rzezimieszków.

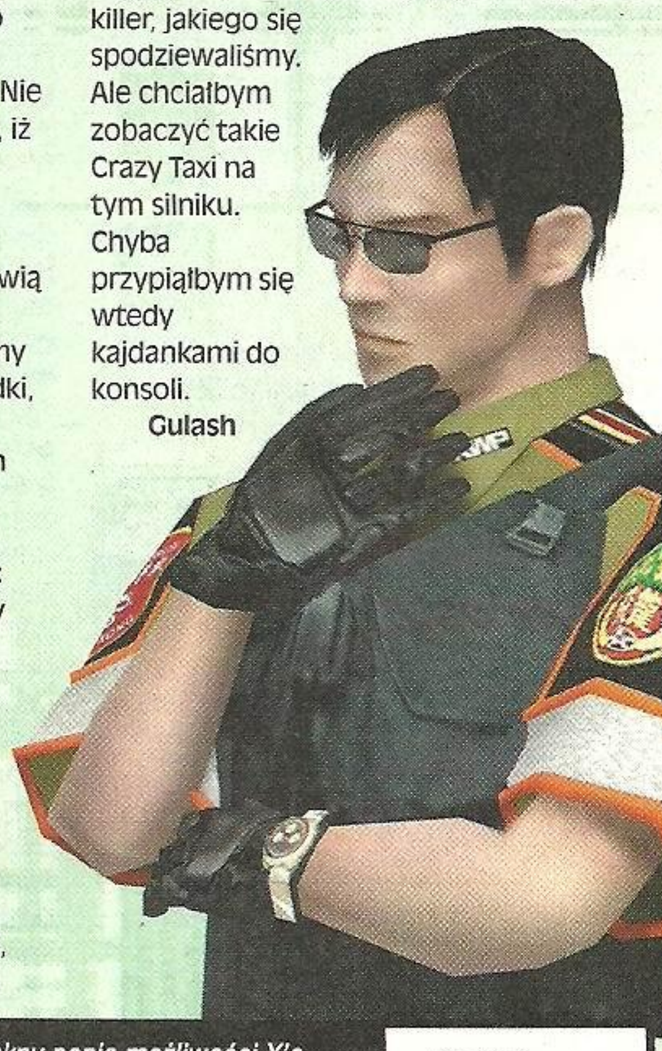
Wszystko można uszkodzić; odpadają części, sypią się iskry... Poezja w ruchu. Warto zobaczyć tę grę w akcji, żeby mieć pojęcie o tym, co potrafi Xbox.

Akcja przenosi nas do Hong Kongu. W mieście ostro panoszy się mafia; a policja ma jej dosyć. I to wszystko, co warto wiedzieć o fabule. Wreckless ma tylko jeden tryb gry, a w nim dwa scenariusze. W pierwszym wcielamy się w zgrabne policjantki, w drugim w zamaskowanych szpiegów. Każdy z tych trybów to 10 misji (osiem + 2 bonusowe) wypełnionych szybką, efektowną akcją. Będzie pościg za samochodami Yakuzy (i stukanie w nie celem zniszczenia), ochrona autobusu, wyścigi, pstrykanie fotek szefom gangu. Skoki z pagórków celem zniszczenia załadowanego pojazdu transportowego. Wreszcie czeka na nas nagroda w postaci wyjechania czołgiem na miasto.
Miodzio... To mało powiedziane! To jest genialne! Ruch na ulicach większy niż w Crazy Taxi. Zaczyna się demolka na ulicach Kongu.
Sterowanie jest proste: gaz, hamulec, jazda na wstecznym. Wszystko. Na początku do wyboru po dwa samochody w każdym trybie (dla policjantek to buggy i coś, co przypomina Garbusa), później pojawi się więcej. Trochę się od siebie różnią i w niektórych misjach ma to znaczenie. Będzie monster truck, szybki sportowy wózek, transporter opancerzony, wspomniany czołg.
A teraz sedno, czyli grafika... Wooow, można spaść z krzesła, gdy widzi się Wreckless pierwszy raz. Szczęka odbija się od ziemi. Nie spodziewałem się takiego czegoś. Wiecie - widziałem trochę nowych gier, pewnie nawet całkiem dużo, ale grafika Xboxa naprawdę zaskakuje. A to przecież pierwsza generacja gier. To co będzie za rok? A za dwa? Strach pomyśleć.
Brak mi słów... Jest rewelacyjnie. Szaleństwo na ulicach. Stukanie samochodów. Kraksy, w których udział bierze kilkanaście pojazdów. Przejazdy przez sklepy i szyby. Jazda po chodniku, koszenie knajpek stojących na świeżym powietrzu i czmychający gromadnie przechodnie. Superfajoskie wybuchy. Zachód słońca odbijający się w karoserii. Iskry strzelające w powietrze, przy zetknięciu się dwóch samochodów. Albo nocne misje, gdy miasto oświetlają setki latarni i neonów. Kurde. Dech zapiera w piersiach. Odblaski, refleksje, gra świateł... Aaaaa! To potęga! Oczywiście zarówno teren, jak i samochody w pełni się deformują, wyginają, pękają. Szyby pryskają na wszystkie strony. A replaye po misjach? W życiu czegoś takiego nie widziałem! Niecały rok temu wydawało mi się, że ciężko będzie przebić powtórki w Gran Turismo 3. Te z Wreckless zjadają je na śniadanie! Szybkie cięcia, mnóstwo efektów i dynamika powodują, że można je oglądać praktycznie w nieskończoność. Grafika jest naprawdę kosmiczna!!!
Jest jednak jeden skaleczony element: nadużycie blura, czyli rozmycia. Często – dla efektu chyba – pojawia się rozmycie ekranu, taki maksymalny alias. Za którymś zrazem zaczyna już drażnić; jest nadużywany przez autorów. Naturalnie nie obyło się też bez bugów – czasem obiekty przenikają się, może animacja zrzucić z pięć klatek, ale to naprawdę nic w porównaniu ze splendorem, jakiego doświadczamy.
Jak na ironię gra ma przeciętny dźwięk. Muzyczka jest średniacka. Do tego odgłosy męczenia stali i gum na asfalcie, dość standardowe, można powiedzieć.
Ufff... Nie da się ukryć, że na maksa podjarałem się grafiką. Zabawa jest emocjonująca, szybka, efektowna. Można wjechać w telewizor.
Czego nie ma Wreckless? Niemała to lista. Nie ma trybu multiplayer, czy chociaż możliwości luźnego pojeżdżenia sobie po mieście. W ogóle nie ma innego trybu, niż podstawowe Story. Nie ma ciekawego scenariusza, bo ten, który mamy jest głupi (więc nie przejmujcie się niemiecką, czy francuską wersją, hehe). Ale mniejsza o scenariusz, w takiej grze jest zbędny.
Gra momentami jest cholernie trudna. Nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie fakt, iż kod miejscami oszukuje, zwyczajnie kantuje gracza. Na przykład czołgi przeciwnika strzelają do naszego stalowego potwora zanim jeszcze pojawią się na ekranie. Albo resety licznika w checkpointach (bo oczywiście zasuwamy na czas). Albo przemieszczające się budki, które mamy rozbić – znikają tuż przed naszym nosem, by pojawić się w innym miejscu.
Sterowanie początkowo wydaje się przyjemne, ale czasami... Można rozbić pad o ścianę – gdy za ostro wdepniemy hamulec, samochód bez pytania kręci bączki. No i nie ma slide'owania na zakrętach, trzeba uważać, bo kraksa czy wjazd w ścianę to strata sekund. Niezbyt to także długa zabawa. Gdy człowiek się uprze (i ma mad skillz), przechodzi Wrecka w trzy solidne wieczory. Choć poziom frustracji niebezpiecznie wzrasta z misji na misję, można potem do nich wracać – a to ze względu na odkrywane pojazdy.
Wreckless to popis możliwości graficznych tej konsoli. Ale po początkowym zachwycie, entuzjazm opada. Niektóre misje są jak przysłowiowy wrzód na tyłku (fuj!). Szkoda. Brak także innych trybów – najwyraźniej autorzy po prostu nie zdążyli już nic dorobić, bo mieli na głowie wydawcę i terminy.
Warto tę grę zobaczyć (faaak! Jak to wygląda!), warto też zagrać, ale nie jest to killer, jakiego się spodziewaliśmy. Ale chciałbym zobaczyć takie Crazy Taxi na tym silniku. Chyba przypiąłbym się wtedy kajdankami do konsoli.

Gulash



Miasto jest olbrzymie, jest gdzie pojechać i co potłuc. Zresztą w pogoni za Yakuzą zwiedzicie je niemal całe.



Xbox

Piękny popis możliwości X'a. Ale mogło być lepiej. Dużo lepiej.

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Bukansha
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

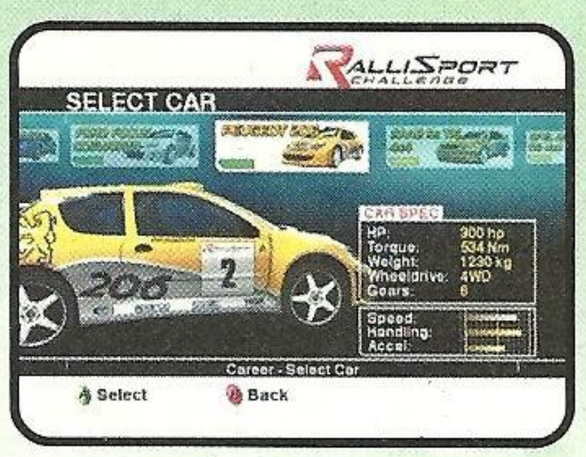
7.2

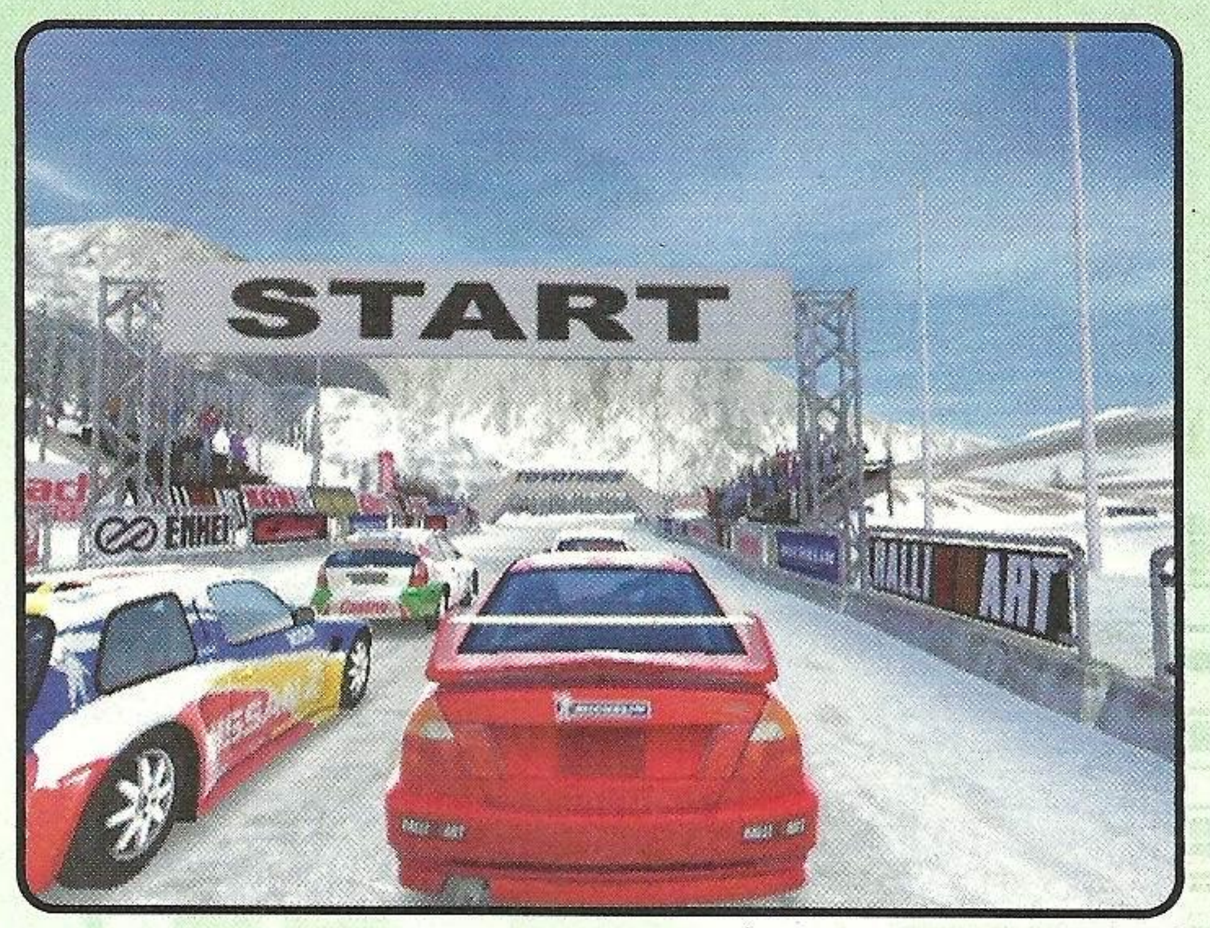
Devil May Cry™

NEO PLUS

鬼武者 Warlords

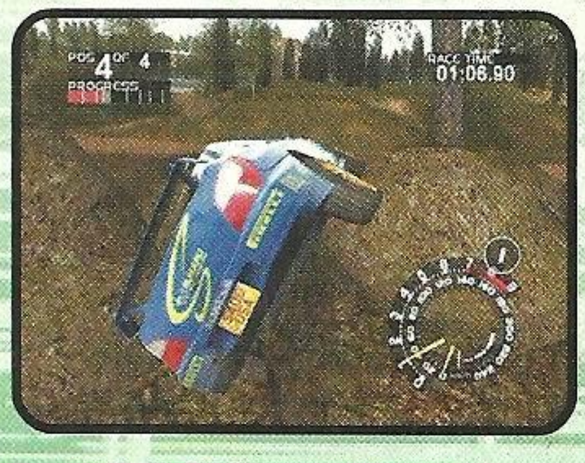
NEO PLUS





Na sekundę przed startem. Samochody zabijają bogactwem szczegółów, raczej nie ma lepiej wykonanych pojazdów w grze video.

Rallisport Challenge



Wraz z europejską premierą Xboxa mamy okazję zagrać w jedną z najlepszych i najładniejszych gier wyścigowych, jakie kiedykolwiek pojawiły się na konsolach.

RalliSport Challenge wygląda oszałamiająco i jeżeli ta gra nie zmusi fanów wyścigów do zakupu tej konsoli, to nie wiem, jaka inna pozycja mogłaby to w tym momencie uczynić. Wprawdzie daleko jej do głębi i skomplikowania GT3 A-spec na PlayStaion 2. Xbox nadal czeka na porządne wyścigi w tym stylu. Może Sega GT 2 spełni te nadzieje i okaże się lepsza niż wydana na Dreamcasta pierwsza część. RalliSport Challenge nie jest symulacją i jeśli ktoś oczekiwał gry podobnej do Colin McRae Rally, może się zawieść. Ale z drugiej strony patrząc, jest to najfajniejsza gra ze zręcznościowym podejściem do rajdów od czasów Sega Rally.

Tak, to chyba dobre porównanie. Tyle, że RalliSport Challenge jest po prostu lepsze. Jak również inaczej skonstruowane. W Sega Rally wszystko było arcade'owe, w RalliSport Challenge tylko styl jazdy jest zręcznościowy. Reszta jest zbliżona do tego, co możemy ujrzeć w klasycznych rajdowych pozycjach, takich jak WRC na PS2 czy Colin McRae 2.0 na PSX'a. RalliSport Challenge oferuje sporo rodzajów zabawy, w tym takie, których jeszcze nie widzieliśmy. Dostępne tryby to Career, Single Race, Time Attack i Multiplayer dla czterech graczy na podzielonym ekranie. Ale to nie wszystko. Są jeszcze różne kategorie wyścigów. Mamy więc klasyczny rajd, podzielony na odcinki specjalne i jedziemy po nim samotnie. Podobnie jest w Hill Climb, tyle, że w tym wyścigu jedziemy prawie cały czas pod górę, wspinając się na szczyt wzgórza. Dwa kolejne rodzaje wyścigów to Rallycross i Ice Racing – wyścigi na trasach radowych normalnych i oblodzonych. Te wyścigi liczone są na okrążenia i bezpośrednio rywalizujemy w nich z innymi kierowcami. Czyli znajdzie się tu coś dla każdego, czy woli jeździć samotnie i ścigać się z czasem, czy też lubi bezpośrednią walkę na torze.

Lista wózków jest całkiem pokaźna, więc wymienię tylko część z nich: Volkswagen Beetle, Castrol Toyota Corolla, Peugeot 306, Mitsubishi Lancer EVO VI, Ford Focus Cosworth, Opel Astra TI6 4x4, Citroen Xsara Rallycross, Subaru Impreza Hill Climb, Lancia Delta Integrale, Nissan Skyline, Peugeot 205 TI6, Audi Quattro SI, Peugeot 405 TI6 Hill Climb. Część z tych samochodów jest wyspecjalizowana do wyścigów Hill Climb czy Rallycross, a w czasie gry można też odkryć inne, ukryte samochody. Tras również jest sporo, a wszystkie są bardzo ładne i szczegółowe. Ale to i tak blednie przy tym, jak fajnie się gra w RalliSport Challenge. Programistom udało się złapać ducha rajdów samochodowych i umieścić go w tej grze. Jest szybko, dynamicznie i agresywnie, widok z oczu kierowcy (nie ma jednak widoku zza kierownicy, a szkoda) daje rewelacyjne uczucie prędkości. Jest to jednak arcade'owa gierka co widać podczas kraks (a jest ich wiele). Samochody latają jak szalone, ale nie zmienia to faktu, że zachowanie na trasie jest już bardziej naturalne (ale w żadnym wypadku nie symulacyjne).

Tak wykonanego otoczenie jeszcze nie widzieliśmy w wyścigach. Drzewa mają gałęzie, liście... A pole widzenia jest naprawdę ogromne.

Twórcom RalliSport Challenge udało się świetnie uchwycić różnicę pomiędzy nawierzchniami. Po asfalcie jeździ się łatwiutko, samochód dobrze reaguje na nasze poczynania i trzyma się jak przyklejony. Na nawierzchniach ziemnych jest już zupełnie inaczej, trzeba bardziej uważać, a samochód ma tendencję do wpadania w niekontrolowane poślizgi. Najlepiej to widać, gdy wyjeżdżamy z odcinka asfaltowego na żwir lub błoto (lub na odwrót). Różnica w zachowaniu się samochodu jest naprawdę duża. Ale nie jest idealnie. Po wypadnięciu z trasy automatycznie wracamy na na tor. Niestety czasami zbyt szybko, a czasami zbyt wolno (wypadamy na otwartym zakręcie o parę metrów i gra resetuje, innym razem wypadniemy z trasy i utkniemy pomiędzy skałami czy drzewami, a gra czeka i czeka z resetowaniem). Drażniący błąd i często kosztuje nas zwycięstwo. Od klasycznych zręcznościówek różni RalliSport jeszcze jedno – ta gra nie wybacza błędów w prowadzeniu samochodu. Najmniejszy błąd kończy się wypadnięciem z trasy lub koziołkowaniem i dachowaniem, a to kosztuje nas, jakże cenne, sekundy.

Przejdźmy jednak do tego, na co wszyscy czekacie – do grafiki. Jest na czym oko zawiesić, oj jest. Ostatnie tak ładne wyścigi to oczywiście GT3. Walka pomiędzy nimi jest bardzo zacięta, a jednak wygrywa ją RalliSport... Zdziwieni? Nie ma czym. Wszystko w tej grze jest dopracowane na tym samym poziomie co w GT3 - perfekcyjne modele samochodów, piękne otoczenie, niesamowitej jakości tekstury, dynamiczne oświetlenie, mnóstwo detali i ani jednego momentu zwolnienia. Tu byłby remis z małym wskazaniem na RalliSport, ale różnica leży w gdzie indziej. Efekty pogodowe – śnieg, deszcz i to, że samochody ulegają zniszczeniu podczas wypadków czy zderzeń (nie ma to wprawdzie prawie żadnego wpływu na zachowanie samochodu, ale super wygląda). W kategorii dźwięku też jest świetnie – każdy silnik brzmi inaczaj, a odgłosy zderzeń, jazdy po różnych nawierzchniach i głos pilota są dobrane bardzo dobrze. Jest też ścieżka dźwiękowa – zespoły Dub Pistols i Fear Factory i jest to dobra muzyka. A jak komuś nie przypadła do gustu, to zawsze może wgrać na X-dysk i podłożyć sobie własne ulubione kawałki.

RalliSport Challenge to w tym momencie najlepszy zręcznościowy racer na Xbox'a i jedna z najładniejszych gier, w jakie można zagrać na konsolach. Ma swoje wady; jak momentami dziwna fizyka i problemy z powrotem na trasę, ale nie zmienia to faktu, że to naprawdę imponująca produkcja. I strasznie miodna.

Marcellus

Xbox

Wyścigi terenowe zawsze mają zwolenników. Ta gra rządzi.

- *Wydawca:* Microsoft
- *Producent:* Digital Illusions
- *Liczba graczy:* 1-4

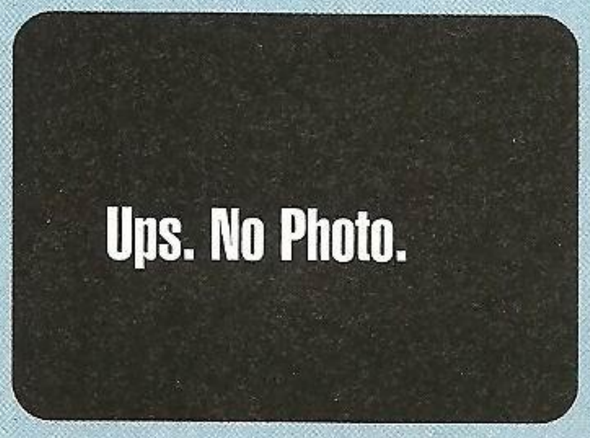
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

8.6

Kick Boxing

Wydawca: A1 Games **Liczba graczy: 1-2**
Producent: A1 Games **Konsola: PSX**
Ocena: 3.3

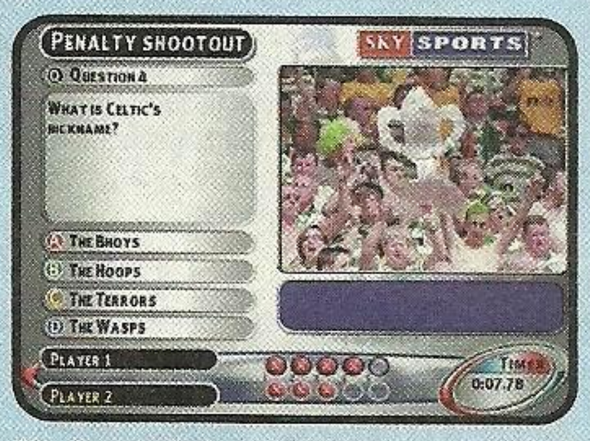


Tym razem nasze ulubione A1 Games uraczyło nas bijatyką. Jak można wywnioskować z tytułu, jest to kickboxing, a co można wydedukować z nazwy producenta?
To, że jest to straszliwy, ciężkostrawny jak meksykańskie żarcie crap. Jeszcze długo w nocy piekła mnie zgaga po, krótkim przecież, kontakcie z tą wspaniałą grą. Co my tu mamy? Postacie jak z koszmarnego snu fana mangi - zniekształcone, pokraczne i zupełnie bez klimatu - miały być chyba śmieszne jak te Ready 2 Rumble, ale coś poszło nie tak. Mamy areny o kolorystyce jak z rysunków sześciolatka i system walki, który wymyślił jakiś, nie bójmy się tego powiedzieć, kompletny idiota. Ciosów naliczyłem kilka, co w połączeniu z blokami, daje nam porażającą liczbę dziesięciu różnych zachowań na ringu. Ale i tak to nic w porównaniu z tym, jak sprawuje się ten, bogaty inaczej, system w akcji. Nawalanie po klawiszach i liczenie na to, że coś trafimy - i tak nieistotne, co chcemy zrobić, bo opóźnienia są duże, a dokładność i precyzja w zadawaniu ciosów nie są tu priorytetem. Gdyby nie to, że sterowanie jest tak koszmarnie schrzanione, to można by chwilkę w to "coś" nawet pograć. Gra jak na produkt kompletnie amatorski nie jest taka zła. Grafika w miarę, wprawdzie animacja jest kilkuklatkowa, ale to w końcu jest PSX. Oczywiście, ciosy czasami kompletnie nie trafiają do celu, a i tak potrafią znokautować, ale to nie jest wielki problem - przecież cały system walki oparty jest na przypadkowości. Dźwięku prawie nie ma i chyba to dobrze. Znalazło się miejsce na kilka trybów gry i nawet coś w rodzaju fabuły dla każdego fajtera. Przed walką z kolejnym przeciwnikiem, możemy przeczytać kilka wymian zdań na różne tematy pomiędzy obydwoma zawodnikami. Większość o składni podobnej do słynnego "All your base are belong to us" z gry Zero Wing. Tyle, że nie mają szans na stanie się obiektem kultu.

Marcellus

Sky Sports Quiz

Wydawca: THQ **Liczba graczy: 1-4**
Producent: Hothouse **Konsola: PSX**
Ocena: 7.0



Sky Sports Quiz to kolejna po Championship Manager Quiz gra sprawdzająca naszą wiedzę o futbolu. I podobnie jak tamta, dotyczy głównie angielskiej piłki.
Choć na całe szczęście nie tylko. Inaczej nie odpowiedziałbym na prawie żadne pytanie. Naprawdę mało mnie interesuje, który manager zespołu sprowadził Kevina Keegana z powrotem do Anglii dwadzieścia lat temu (i to ze sporym hakiem). Ale na całkiem sporo pytań da się jednak odpowiedzieć i powiem Wam, że zabawa jest nawet miła, czasami zabawna i do tego jaka kształcąca... Szczególnie rozbawiło mnie pytanie o takiej mniej więcej treści: Bramkarza reprezentacji którego kraju Brian Clough (ówczesny menadżer Derby) nazwał "Klaunem" przed meczem z Anglią w kwalifikacjach do Mistrzostw Świata? Odpowiedź może być tylko jedna - Polski. Jan Tomaszewski został tak nazwany przed meczem, w którym "zatrzymał Anglię" na Wembley w 1973 roku, a nasza drużyna wywalczyła "zwycięski remis".
Jest w Sky Sports Quiz kilka fajnych trybów gry. Najfajniejszy jest chyba Dream Team (jeden lub dwóch graczy). Jest jedenaście kategorii, w każdej po pięć pytań. Za dobre odpowiedzi zbieramy kasę, a potem możemy za nią kupić zawodnika. Inne tryby to Penalty Shootout (od dwóch do czterech graczy) - dobra odpowiedź to trafiony rzut karny, zła - spudłowany. League Championship (1 - 4 graczy) to po prostu sezon w angielskiej Premier League. Zasady są takie - dobra odpowiedź to bramka, zła to strata bramki. Czas też ma znaczenie (im szybsza odpowiedź, tym więcej bramek). Ostatni tryb to Man Of The Match (dla dwóch graczy). Jak w meczu - jeden gracz atakuje, drugi broni. Dobra odpowiedź, przy błędnej przeciwnika, to gol. Za złe odpowiedzi dostaje się żółte i czerwone kartki. Bardzo fajna sprawa.
To wszystko, co trzeba wiedzieć o tej grze, ale z pewnością nie wszystko, co trzeba wiedzieć, aby grać...

Marcellus

Triple Play 2002

Wydawca: EA **Liczba graczy: 1-2**
Producent: EA S[prts **Konsola: PS2**
Ocena: 4.4

Oto kolejny przedstawiciel narodowego sportu Amerykanów. Wydawałoby się, że EA Sports będzie potrafiło zrobić porządny baseball. Okazało się jednak inaczej.
Nawet taki baseball'owy laik jak ja potrafi rozpoznać, kiedy coś jest nie tak. W przypadku Triple Play 2002 okazało się to jednak dziecinnie łatwe. Gra po prostu sama mi się podstawiła. W porównaniu do High Heat MLB 2002 ta gra jest fatalna, i to jest mało precyzyjne określenie. A już szczególnie dla kogoś, kto nie jest fanem tego sportu.
Nie ważne, ile ta gra ma możliwości, jak dużo zamieszczono w niej statystyk i jak bardzo serio potraktowano ten sport. Nieistotne. Dlaczego? Dlatego, że gdy dochodzi do zabawy, to okazuje się, że sterowanie jest fatalne, nieprecyzyjne; zawodnicy w polu zachowują się jak osiemdziesięcioletni starcy (gdy steruje nimi gracz) lub jak oddział Master Chief'ów (gdy konsola sprawuje kontrolę). Podawanie piłki po jej wyłapaniu jest jeszcze gorsze, nie dość, że najczęściej są one niecelne, to jeszcze powolne, a gracze zbierają się do nich jak do wejścia w ognie piekielne. Trwa to wieczność. Gra się tak nudno i nieprzyjemnie, jak to tylko było chyba możliwe.
Triple Play 2002 wygląda tak jak większość gier od EA Sport. Niby nieźle, ale trochę sztucznie i plastykowo, a modele postaci i ich animacja pozostawiają wiele do życzenia. Dla dźwięku mam to, co zwykle - jest. Komentatorzy coś tam gadają, a i tak najlepsza jest publika (choć wygląda fatalnie) i stadionowy zapowiadacz. To robi atmosferę.
Jeżeli chcielibyście spróbować baseball'a, to Triple Play 2002 jest chyba najgorszym wyborem. Jest bezbarwna i nudna, a sterowanie i inteligencja graczy powoduje siwienie i niepotrzebne nerwy. Może jakiś zażarty fan tego sportu odkryje plusy, mi nie starczyło cierpliwości. Gra jest w klimacie "nieprzysiadalnym".

Marcellus

Jet Ion GP

Wydawca: Crave **Liczba graczy: 1-2**
Producent: Gust **Konsola: PS2**
Ocena: 1.3

Chory sen pijanego idioty.
Pamiętacie, że swojego czasu, a dokładniej jeszcze przed premierą PS2, dosyć głośno było o produkcji o łamiącym szczęki i wywracającym język na lewą stronę tytule Hresvelgr. Pod takim tytułem ukazało się Jet Ion Gp w Japonii. W USA Hresvelgr miał się ukazać pod tytułem Fusion GP, ale wydawca zrezygnował z wypuszczenia jej na rynek, bo gra jest tak żałosna, że aż żal dupsko ściska. Niestety dla nas, w Europie gra się mimo wszystko ukazała...
W założeniu miał być to rewolucyjny i rewelacyjny future racer w stylu Wipeout'a. Założenia może były i niezłe, ale ich wykonanie woła o pomstę do nieba. Jet Ion GP po pięciu minutach zabawy (a raczej tortur), awansował na wysoką pozycję wśród najgorszych gier w jakie miałem nieprzyjemność zagrać.
Grafika, która na statycznych obrazkach, sprzed dwóch lat wyglądała naprawdę dobrze w ruchu okazała się katorgą dla oka. Uczucie jest takie, jakby ktoś o wyjątkowo sadystycznych skłonnościach wbijał nam w źrenicę rozpalone do białości igły.
Jak na future racer'a Jet Ion GP jest zatrważająco powolne - rzadko kiedy dobija do 30 klatek na sekundę, a zwolnienia są momentami tak koszmarne, że gra przypomina pokaz slajdów. Nawet nie patrzcie na multiplayera – tam gra chodzi w pięciu klatkach i to wcale nie jest wielka przesada. Gdy stoimy w miejscu, Jet Ion GP wygląda całkiem znośnie, ale w wyścigach chyba nie o to chodzi... Jeżeli w future racerze leży grafika, to leży także wszystko inne. Sterowanie jest kiepskie, grywalność żadna, dźwięki żałosne. Gdybym miał wybierać pomiędzy pracą w kamieniołomach przez rok, a graniem przez ten sam czas w Jet Ion Gp, to wybrałbym to pierwsze. Przynajmniej praca jest na świeżym powietrzu i tężyzny człowiek by trochę nabrał.

Marcellus

ESPN NBA 2 Night

Wydawca: Konami **Liczba graczy: 1-8**
Producent: Konami **Konsola: PS2**
Ocena: 4.2

ESPN NBA 2 Nigh... Eeeh, nawet nie chce mi się gadać.
Ja naprawdę nie życzę źle tej serii, wprost przeciwnie. Mamy jednak następującą sytuację: NBA 2K2 jest kozackie i najlepsze. NBA Live swoje sukcesy i popularność zawdzięcza przyzwyczajeniu graczy i po części dobremu marketingowi i wielu reklamom. Na końcu plącze się NBA 2 Night, którego druga odsłona na PS2 jest tak samo marna, jak pierwsza. Moim zdaniem, w obecnej formie ta seria zmierza donikąd, ale kto by się tam w Konami przejmował recenzjami oraz opiniami graczy. Minie rok i znów dostaniemy produkt, który nie jest wart swojej ceny.
W przypadku koszykówki najważniejsze jest takie przedstawienie gry, aby dawała ona uczucie porównywalne z udziałem w prawdziwym meczu. NBA 2K2 to ma, NBA 2 Night – nie. Są problemy prawie ze wszystkim, od sterowania i grywalności, przez realizm i wrażenia audiowizualne. Brakuje podstawowych zagrań, gra się tak mało intuicyjnie jak to tylko jest możliwe. Podania są tak zwalone, że nie da się – zawodnik najczęściej podaje tam gdzie mu się zamarzy, niekoniecznie tam gdzie wydawałoby się chcieliśmy. Środkowi nie potrafią ładować piłki do kosza z miejsca, rozgrywający i owszem. Kontrataki są powolne, obrońcy „kleją się" do zawodników i nie dają się zgubić żadnym zwodem oprócz prostego zwodu do rzutu. I tak dalej, i tak dalej... Aż dochodzimy do kretynizmu (bo inaczej AI zawodników nie da się nazwać). To co wyprawiają na boisku przechodzi ludzkie pojęcie – blokują się na sobie i potrafią tak biec – jeden w jedną, a drugi w drugą. Stoją bezmyślnie, nie blokują, nie bronią nie myślą. Bleee...
Graficznie rzez nie wygląda źle, ale dobrze też nie – największym problemem jest to, że zawodnicy bardziej ślizgają się po parkiecie, niż biegają. Animacja też nie jest najwyższej klasy. Dźwięki – są, komentatorzy nudzą (się), buty piszczą, kibice ryczą. W sumie spoko, tylko po co to komu. Wyłączyłem.

Marcellus

Rayman Rush

Rayman Rush miał być grą o bieganiu. To znaczy są to owe słynne konsolowe wyścigi, w których można prać współgrających. Co ma nam do zaoferowania Rayman Rush nowego? Właściwie, to niewiele. Pięć opcji gry: Trening - wiadomo, pokazują nam, czego można w grze dokonać i w jaki sposób. Następnie czasówka - czyli pokonywanie torów na czas. Tu odliczają się sekundy między lotnymi premiami i musimy się wyrobić w określonym czasie między jedną a drugą. Następnie mamy tryb Mistrzostw, gdzie ścigamy się na coraz trudniejszych torach, z coraz większą liczbą przeciwników. Wiadomo, co to oznacza. Kolejne tryby, to Lum i Target - oba związane bezpośrednio z wyścigami. Na przykład, trzeba ścigać się na czas, zbierając świetliki, albo strącać przeszkody, zanim upłynie czas. Do wyboru mamy osiem postaci (Rayman albo jeden z siedmiu przeciwników z gier o nim), które różnią się parametrami fizycznymi. Niestety - niczego nie możemy stwierdzić przed zabawą. To, jak kto się sprawdza na torze, okaże się dopiero wtedy, gdy zaczniemy grać. Zawodnicy nie mają żadnych charakterystyk, które można by obejrzeć w menu. Jednak każda z

Mówiono kiedyś: "Sport, to zdrowie - póki mama się nie dowie". Chodziło oczywiście o papieroski. Dziś natomiast wiadomo, że najlepszą dawką sportu dla dorosłego człowieka jest pół godziny dziennie i to bez forsowania się na maksa.

postaci potrafi w jakiś sposób zaskoczyć współuczestników wyścigu. Tytułowy Rayman może opadać lotem koszącym dzięki śmigiełkom na czapie, oraz zamrażać przeciwników przed sobą. Fajne jest przy okazji to, że przeciwnicy analizują Twoją taktykę i zaczynają się uczyć. Jeśli masz jakieś ulubione miejsce do strącania ich swoim zamrażającym pistoletem - zaraz okaże się, że wszyscy w tym miejscu niemal automatycznie schodzą Ci z drogi. Ciekawie to wygląda. Oczywiście w miarę jak wygrywasz, odsłaniają się nowe tory, tryby rozgrywki, nowy wygląd postaci, albo same postacie. To, co konsolowi gracze lubią najbardziej. Do rozgryzienia mamy cztery światy, a w nich dwanaście torów rozgrywki. Nie wszystkie równie ciekawe, ale zawsze się znajdzie coś interesującego.

Kamera pokazuje zabawę z różnych ujęć. Zza postaci, czasem wędruje obok niej, a czasem wjeżdża nawet nad nią. Dzięki temu, pozwolono sobie na ciekawe urozmaicenia torów: przyspieszacze, nagłe urwiska, snopy płomieni i elektryczności, armaty, wypadające i toczące się głazy, rwące rzeki, długie, zawiłe zjeżdżalnie - fajnie się przez to wszystko brnie. Hitem są jednak oczywiście skróty, od których gra się roi. To lubimy.
Właściwie Rayman Rush jest takim prawdziwym biegiem przełajowym, tyle że w ekstremalnych warunkach.

Na koniec kilka gorzkich słów. Po pierwsze: czas ładowania - jak w Piotrusiu Panie. Zniechęci każdego, kto do tej gry usiądzie. Sądzę, że cokolwiek nie wciśniecie z menu, poczekacie sobie gdzieś około minuty, jak nie dłużej. Po drugie: może zbyt mało zdolności postaci i możliwości ingerencji w wyścig - samo zamrażanie nudzi się po jakimś czasie. Na pewno jednak, jak na Playstation, grafika jest niezła. Gra jest fajna, choć przez to ładowanie nieco monotonna. To dość powolny wyścig dla dzieci.

Grabarz

PlayStation

Zabawna ścigałka dla dzieciaków. Ale one wolą Crash Team Racing.

- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Ubi Soft
- *Liczba graczy:* 1-2

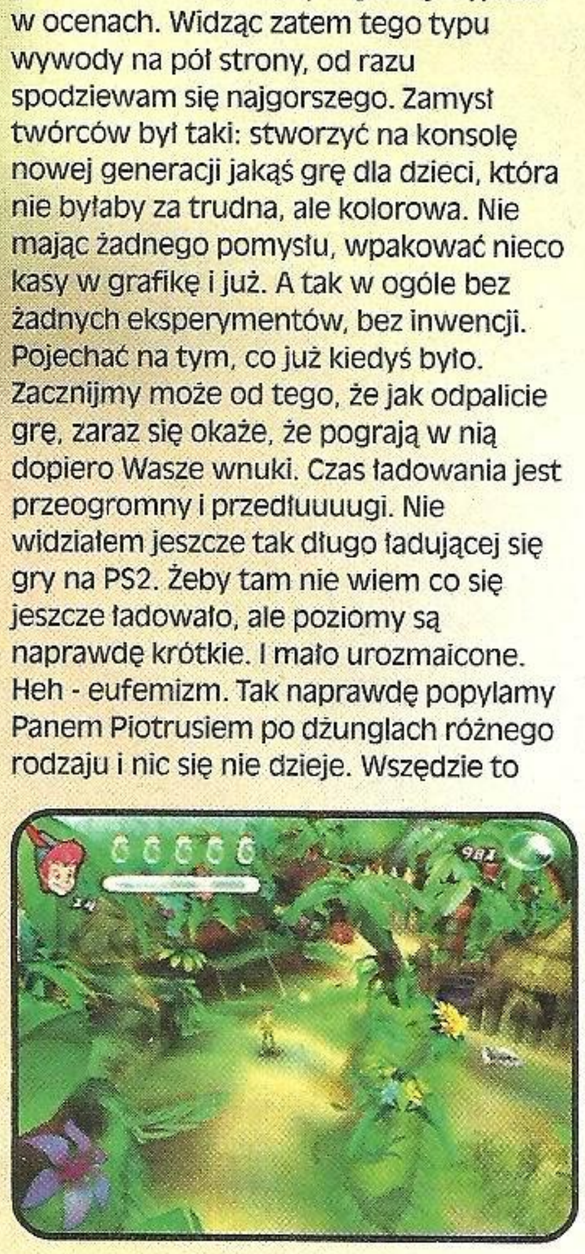
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock, Memory Card*

5.8

Peter Pan The Legend Of Never Land

Disney's Peter Pan the Legend of Never Land przywodzi na myśl starą prawdę konsolową, że im gra ma dłuższy tytuł, tym gorzej wypada w ocenach. Widząc zatem tego typu wywody na pół strony, od razu spodziewam się najgorszego. Zamysł twórców był taki: stworzyć na konsolę nowej generacji jakąś grę dla dzieci, która nie byłaby za trudna, ale kolorowa. Nie mając żadnego pomysłu, wpakować nieco kasy w grafikę i już. A tak w ogóle bez żadnych eksperymentów, bez inwencji. Pojechać na tym, co już kiedyś było. Zacznijmy może od tego, że jak odpalicie grę, zaraz się okaże, że pograją w nią dopiero Wasze wnuki. Czas ładowania jest przeogromny i przedłuuuugi. Nie widziałem jeszcze tak długo ładującej się gry na PS2. Żeby tam nie wiem co się jeszcze ładowało, ale poziomy są naprawdę krótkie. I mało urozmaicone. Heh - eufemizm. Tak naprawdę popylamy Panem Piotrusiem po dżunglach różnego rodzaju i nic się nie dzieje. Wszędzie to



samo. Popylanie przed siebie po trawce. Potem zbieranie banieczek. Potem znów popylanie. Walka z jakimś pojedynczym wrogiem. Potem znów popylamy. Wreszcie poziom o lataniu - prosty jak drut i krótki jak zapałka. I znów popylamy. Brawo. Wciąż ta sama kolorystyka, te same obiekty, te same dźwięki. Można zjeść zęby na tym. A jeszcze fakt, że suniemy przez koryto - dobija na maksa! Gra jest uboga w detale - wszędzie kopiuje sama siebie - ciągle te same obiekty. Porażka. Nie jest źle cieniowana, jest wręcz barwna w dobrym stylu. I dość prosta. Ale co więcej powiedzieć o niej dobrego? Kończąc sprawę koryta - nie spodziewałem się aż takiej bezczelności, żeby mieć normalnie wytyczone boczne granice trasy marszu przez postawienie tapety. Buech! Irytujący pozostaje też fakt, że czasem jak wół mamy jaskinię, dziuplę - cokolwiek, a nie możemy z tego skorzystać. Ostatnią rzeczą, na jaką sobie pomarudzę, jest jakość dźwięków. Można je dosłownie policzyć na palcach jednej

Jeśli coś się zna, to od razu pozytywnie się człowiek do tego nastawia. Stąd też pomysł, że jeśli stworzyć grę ze znaną postacią, to na pewno dzieciom od razu się spodoba.

ręki. Najczęstsze jest oczywiście pykanie banieczek, które wszak zbieramy.
Dlaczego jednak w grę się zabawić? W miarę jak posuwamy się do przodu, pojawiają się coraz ciekawsze rozwiązania. I mimo, że gra mozolnie je wprowadza, a potem są kilka razy powtarzane, to warto je poeksplorować. Przywoływanie tu imienia Crash Bandicoot jest chyba wręcz niewskazane. Być może jest to gra dla dzieci, ale na pewno zbyt nudna. Przecież dzieci są mniej cierpliwe, niż dorośli. I jak im wytłumaczyć, że dziupla na środku drogi jest nie do obejrzenia? Albo jak im wytłumaczyć, że znów wpadły do jakiejś dziury, której po prostu nie widać, bo autorzy tak umieścili kamerę, że dziura wydawała się schodkiem? Dla dziecka nie do wytłumaczenia. Ale sądzę, że Disney po

wynikach dojdzie do jakichś wniosków. Jedyny plus za to, że w miarę pokonywania poziomów, odkrywają się filmiki z produkcji Disneya o Piotrusiu.

Grabarz

PlayStation 2

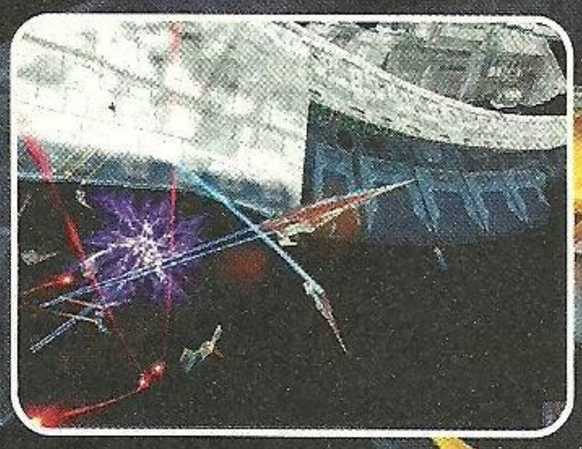
A poza tym? Żegnaj Disney's Peter Pan the Legend of Never Land.

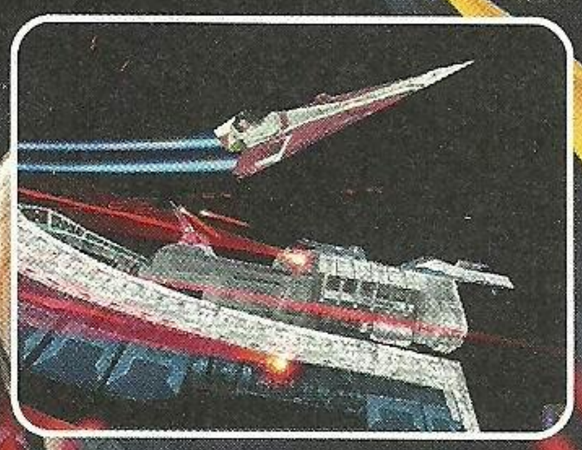
- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Disney
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

5.2





Star Wars Jedi Starfighter

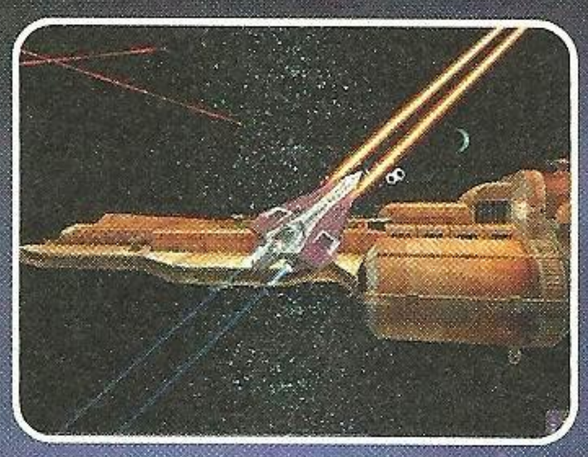
Druga część najlepszej produkcji ze świat Star Wars nie zmienia specjalnie formuły pierwowzoru. Tu i tam znajdziemy pewne usprawnienia, ale szkielet pozostał ten sam. Co oznacza, że mamy sprawę z najlepszą strzelanką kosmiczną na PlayStation 2 od czasów Star Wars: Starfighter.

Sukces pierwszej części jest niepodważalny. Star Wars: Starfighter plasuje się wysoko wśród najlepszych gier na PS2. W swoim gatunku to niepodważalny lider - głównie ze względu na znikomą konkurencję, ale nie tylko. To po prostu bardzo dobra gra. Tym trudniejsze zadanie stało przed twórcami drugiej części. Sam przepis zwany "powtórka z rozrywki" nie wystarczy, trzeba było wymyślić coś nowego. Spróbowano, ale rezultat nie jest powalający. Prawdę mówiąc Star Wars: Jedi Starfighter od swego poprzednika nie różni się prawie niczym, szczególnie, gdy idzie o odczucia płynące z kontaktu z grą. Na rynku PeCetowym mogłaby swobodnie być dodatkiem do pierwszej części, ale nie jesteśmy "blacharzami".

Star Wars: Jedi Starfighter oparty jest (dość luźno) na fabule Epizodu II: Atak Klonów, zadziwiający jest jednak fakt, że gra ukazała się właśnie teraz, a nie w momencie kinowej premiery filmu. Może w ten sposób chciano podgrzać atmosferę oczekiwania i nie pozwolić graczom zapomnieć o tym, że już w połowie maja będą mieli okazję zobaczyć Epizod II na kinowym ekranie. Jak już przy filmie jesteśmy, to warto wspomnieć, że chyba po raz pierwszy w historii nie będziemy musieli czekać ani jednego dnia dłużej niż Amerykanie (Epizod I pojawił się w naszych kinach cztery miesiące po premierze w USA; o tym, jak późno pojawiały się Epizody 4, 5, i 6 - chcemy nie pamiętać). Nawet lepiej - wliczając różnicę czasu będziemy mogli obejrzeć film wcześniej niż oni. Pamiętajcie, tym dniem będzie 16 maja!!!!!

Każdy fan Gwiezdnych Wojen ma podobne objawy podczas słuchania tematu przewodniego i słynnych, płynących w przestrzeni napisów: każdemu z nas zaczyna szybciej bić serce, pojawia się gęsia skórka i z niecierpliwością oczekujemy tego, co zdarzy się za moment. Nie inaczej jest przy Star Wars: Jedi Starfighter. Nie zabrakło ani muzyki, ani klimatu, ani napisów. Niczego, co stanowi o magii filmów i gier na złotodajnej licencji Star Wars. Wszystko jest łatwo przewidywalne, znajome, a przez to jeszcze przyjemniejsze w odbiorze. Na mojej twarzy zawsze pojawia się czerwone pęknięcie, zwane przez niektórych uśmiechem, gdy w kolejnej z Gwiezdnowojennych produkcji usłyszę nieśmiertelną kwestię: "I have a bad feeling about this". Właśnie takie rzeczy stanowią o sile legendy. Znamy, wiemy, czego się spodziewać i dostajemy to wszystko, czego chcemy i jeszcze nas zaskakują.

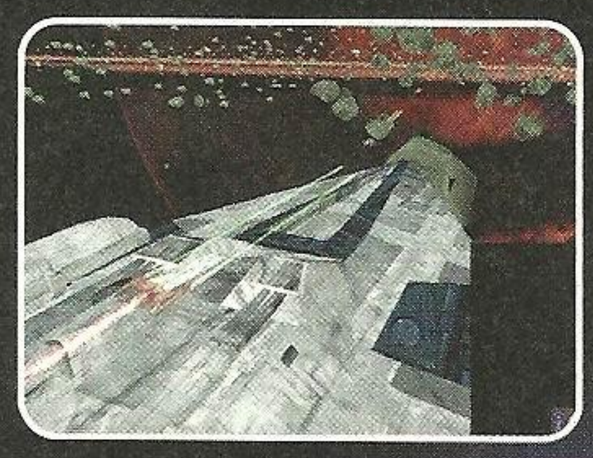
W Star Wars: Jedi Starfighter sterujemy dwoma statkami kosmicznymi. Pierwszy należący do Adi Galli, mistrzyni Jedi, jest zwrotny i szybki, ale nie dysponuje dużą siłą ognia. Jego siła płynnie z Mocy. Drugi to ciężki bombowiec, powolny i niezbyt zwrotny, ale za to wyposażony w broń o dużej sile rażenia i odporny na ogień przeciwnika, jak nie przymierzając II - 2. Ten należy do Nym'a, gwiezdnego pirata. Wspólnymi siłami stawią oni czoła i w ostatecznym rozrachunku pokonają Hrabiego Dooku i kapitana Cavika Toth podczas czternastu niezbyt zróżnicowanych misji. Jak na razie wszystko jest w miarę podobne do

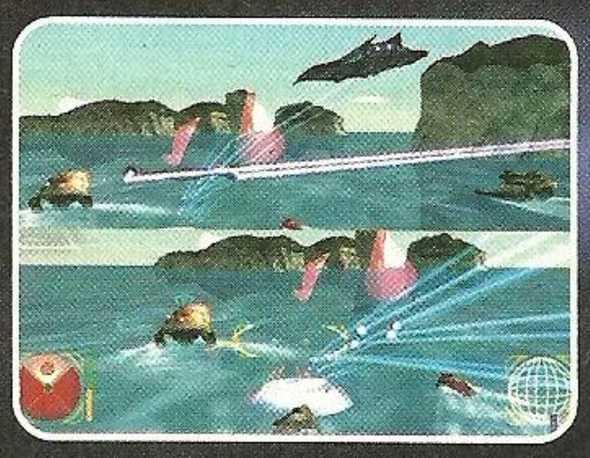


Tej grze w udany sposób udaje się oddać walki kosmiczne. Z przyjemnością zasiedlibyśmy za sterami takiej maszyn w „realu".

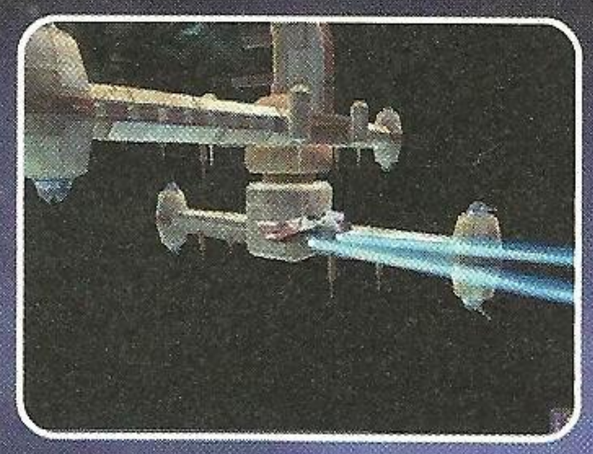
pierwszej części.
Największe zmiany dotknęły pojazd mistrzyni Jedi. O ile sterowanie i obłożenie klawiszy jest w gruncie rzeczy takie same, to doszła możliwość używania mocy podczas walki. Mistrzyni Jedi stanowi jedność ze swym prototypowym pojazdem i może za pomocą Mocy, na cztery sposoby ułatwiać sobie walkę. "Może" jest jednak złym określeniem. "Musi" o wiele bardziej tu bardziej pasuje. Jak już wspomniałem, Moc wpływa na przebieg walki na cztery sposoby. Oto one: pole siłowe - Force Shield, możliwość rażenia mniejszych celów za pomocą Force Lighting, spowolnienie czasu - Force Reflex i potężny atak - Force Shock Wave. Używanie Mocy jest niezbędne do ukończenia gry i trzeba nabrać w tym nielichej wprawy, bo późniejsze misje roją się od przeciwników, a i zadania są coraz to trudniejsze. Tyle, że oprócz efektów wizualnych, używanie Mocy niewiele różni się od zwyczajnych ataków. Ale i tak lepsze to niż nic. Bombowiec Nym'a nie dysponuje takimi możliwościami, ale jego uzbrojenie jest bardzo, ale to bardzo potężne i nic na dłuższą metę nie oprze się jego bombom, rakietom i tym podobnym ciężkim broniom. Nareszcie jakiś użytek jest ze skrzydłowych, można i trzeba przydzielać im zadania, ponieważ samotnie jesteśmy zdani na nieuchronną porażkę podczas końcowych misji.
W Star Wars: Starfighter jak i w Star Wars: Jedi Starfighter misje są bardzo podobne i jest to niemiłe rozczarowanie, a uczucie deja vu jest bardzo częste. Raz mamy misje planetarne i w nich najczęściej musimy zniszczyć jakiś budynek, lub go obronić. W misjach kosmicznych chronimy swoje statki, a niszczymy przeciwnika. Zniszcz, obroń, obroń, zniszcz... Brakuje tu jakichś istotnych i przełomowych innowacji. Czasami pojawiają się nowości, ale zdecydowanie zbyt łatwo można je przeoczyć. Wprawdzie niewiele więcej ponad to, co zaproponowali nam twórcy SW: Jedi Starfighter można zrobić siedząc w kosmicznym myśliwcu, ale to nie ja jestem od wymyślania misji. Ja je tylko krytykuję - a swoją drogą to bardzo miłe i nieodmiennie opluwane przez wszelkiej maści "twórców" zajęcie. Mimo wszystko, daleki jestem od stwierdzenia, że misje są nudne i nieciekawe, wprost przeciwnie, są ciekawe i wciągające - jednak z dziennikarskiego obowiązku byłem zmuszony wytknąć im pewną wtórność. Ale dość tego smęcenia - rozwałka jest nielicha, misje trudne, przeciwników wielu, a zabawa jest bardzo przyjemna i emocjonująca. Tłustym kąskiem dla fanów jest też ilość nagród, jakie można zdobyć podczas gry. Najważniejsze są oczywiście nowe statki. Jest ich dziesięć, ale najważniejsze to Tie Fighter, X-wing i Slave 1. Są też obrazki z Star Wars: Bounty Hunters, komentarz twórców. Fani nie spoczną, dopóki nie odkryją wszystkiego - sam miód.
SW: Jedi Starfighter nie jest taką ucztą dla oka jak SW: Rogue Squadron II na GameCube, ale i tak jest naprawdę ładny. Szybki, choć dość często zdarzają się przycięcia. Efektowny - przestrzeń przecinają smugi laserów, eksplozje wyglądają tak jak trzeba, a nawet lepiej. Poziomy są wystarczająco duże, szczegółów jest dużo i czasami nie wiadomo na czym oko zawiesić (szczególnie w przestrzeni kosmicznej). Statki kosmiczne są bardzo fajne, dobrze wymodelowane i zaprojektowane z charakterystyczną dla twórców Star Wars fantazją i wyobraźnią. Dobrze wykorzystano potencjał PlayStation 2. Wprawdzie można było ją bardziej "przycisnąć", bo nie jest to kres jej możliwości, ale efekt i tak jest bardzo satysfakcjonujący. Może poza przerywnikami. Te mogłyby być lepszej jakości.
Z dźwiękiem jest nawet lepiej. Melodie są znane i chyba nie trzeba nikogo przekonywać, że muzyka Johna Williamsa prezentuje wysoką jakość. Eksplozjom, strzałom i odgłosom przelatujących statków kosmicznych również nic nie można zarzucić. Dialogi są proste i przewidywalne, ale trzymają klimat i poziomem dopasowały się do reszty udźwiękowienia. SW: Jedi Starfighter brzmi tak, jak powinien brzmieć. Choć surround by się przydał...
Nie mam wątpliwości, że SW: Jedi Stafighter jest grą ponadprzeciętną, nie wnosi może wiele do gatunku (taki miks z Starfightera i Rogue Leader'a), ale jest fajny, ładny, miły dla ucha i wciągający. Mnóstwo bonusów i poprawiony w stosunku do pierwszej części multiplayer, dodają mu tylko smaku. Fani pierwszej części zasiądą do niego z przyjemnością. Nowicjusze tym bardziej nie będą rozczarowani. SW: Jedi Starfighter jest przystępny, a sterowanie nie należy do najtrudniejszych. Wprawdzie poziom trudności dość szybko osiąga wyżyny, ale początkowe misje dobrze nas do tego przygotowują. Wszystkim fanom Gwiezdnych Wojen i wszelkich kosmicznych strzelanek zdecydowanie polecam.

Marcellus





Oprócz walk w przestrzeni kosmicznej są także misje naziemne. Najczęściej polegają jednak na tym samym - seek & destroy.



PlayStation 2

Najlepsze StarWarsy na konsolę Sony. Co nie znaczy, że w ogóle...

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Lucasarts
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

8.5

Czas zawijać skrzydła za pas - pojawiła się bowiem groźna broń w postaci „szpreja" przeciwko owadom.

Mr. Moskeeto

Już od samego początku dają się wychwycić pewne nieścisłości, jeśli chodzi o stronę merytoryczną. O ile bowiem mi wiadomo, jedynie samice komara wysysają krew. A tutaj nasz Mister, prócz pozbawiania swych ofiar kolejnych mililitrów tej cennej substancji, składuje ją na zimę.

Tak czy inaczej, tylko w przypadku tej gry, stwierdzenie, iż jej główny bohater ssie na całej linii, wcale nie ma wydźwięku negatywnego! A sama produkcja jest w dodatku bardzo udana. Mad Maestro i Mr Mosquito są przedstawicielkami nowej serii gier wydawanej przez firmę Eidos - Fresh Games. Jest to linia, mająca na celu wypromowanie nowatorskich, odkrywczych produkcji, wnoszących coś nowego do świata gier, jeśli chodzi o pomysł, a nie tylko wykonanie. W obydwu przypadkach wychodzi to im znakomicie. Nie wiem tylko czy gra, gdzie wcielamy się w rolę dyrygenta orkiestry, jest bardziej innowacyjna, niż uproszczony symulator podstępnej działalności komara, czy też odwrotnie. Ale z pewnością jest interesująco.

Wcielając się w bezlitosnego krwiopijcę, odwiedzamy dom państwa Yamada, by "pobrać próbki krwi", a przy okazji przyprawić jego spokojnych mieszkańców o dokuczliwe swędzenie. Nasz moskit wcale nie wygląda na okrutnego smakosza hemoglobiny, czy wyrafinowanego pożeracza ludzkich wnętrzności przypominającego filmowego Hannibala. Jego poczciwa fizjonomia szybko zaowocuje obdarzeniem go przez gracza sporą dozą sympatii. Tak właśnie stało się w moim przypadku. Miły i sympatyczny skrzydlaty stworek w niczym nie przypomina ohydnych monstrów oglądanych przez lupę na lekcjach biologii. W dodatku, nie wygląda na nosiciela malarii, czy innego choróbska, dzięki czemu już po chwili, bez skrupułów, będziemy mogli użądlić śliczną Renę, nie stwarzając ryzyka zakażenia wirusem, co mogłoby spowodować nieco większy uszczerbek na jej zdrowiu, niż utrata kropli krwi.

Zwykle zaczyna się niewinnie. Letni wieczór, za oknem słychać świerszcze... A naszym oczom ukazuje się potencjalny dawca krwi. A o tym, jak mało honorowy, przekonać będziemy się mogli już za chwilę. Sterowanie komarem wcale nie jest tak łatwe, jak by się mogło wydawać. Największe problemy sprawiają ostre zakręty przy dużych prędkościach, niejednokrotnie kończące się stłuczką. Jeśli jednak zdążymy się przyzwyczaić, wszystko wyda się praktycznie bez zarzutu. Dwa przyciski odpowiedzialne za przyspieszanie i zwalnianie, do tego szybki nawrót do tyłu ułatwiający ucieczkę, kierowanie lotem za pomocą jednej gałki analogowej, regulowanie wysokości lotu przy użyciu drugiej. Do tego kilka rodzajów widoku i wreszcie przycisk akcji. Ten ostatni pozwoli nam zarówno usiąść na wyznaczonym punkcie ciała ofiary, jak i na przykład zgasić światło, włączyć muzykę, czy uruchomić dzwonek w telefonie. Do czego to nam potrzebne? Już wyjaśniam.

Praktycznie każda misja komara polega na ukąszeniu ofiary w wyznaczony punkt i pobraniu odpowiedniej ilości krwi. Przy czym, nie wybieramy sami, czy wolimy ukąsić w szyję, czy, za przeproszeniem, w łydkę - miejsce to jest z góry ustalone. Widocznie twórcy stwierdzili, że inaczej byłoby to zbyt trywialne. Ale nie możemy przecież spokojnie zająć się pracą, gdy klient bez przerwy kręci się, przewraca z boku na bok, czy drapie się, jak gdyby przeczuwając nadejście nieuchronnego! Musimy więc go czymś zmęczyć (lub - w skrajnych przypadkach - zająć choć na chwilę). Włączamy muzyczkę, gasimy światło, uruchamiamy dzwonek w telefonie... Możliwości jest sporo. Kiedy już dawca jest spokojniejszy, na jego ciele pojawia się migający, czerwony kwadracik, a my możemy przystąpić do dzieła. Po zbliżeniu się na odpowiednią odległość, naciskamy "O" i oto nasz wychowanek już czeka, aby unurzać się we krwi ofiary. Naciskamy wtedy analogową gałkę i po efektownym salcie, widzimy dwa wskaźniki - jeden symbolizujący odczucia ofiary, drugi - poziom pobranej cieczy. Teraz wykonując okrężne ruchy gałką, możemy ostrożnie pobrać krew, tak, by nie zmącić spokoju człowieka (o czym informuje nas pierwszy wskaźnik). Po pobraniu żądanej ilości, najzwyczajniej odlatujemy w siną dal.

Powyższy opis nie zawsze jednak daje się w prosty sposób zrealizować. Niejednokrotnie będziemy zmuszeniu parę razy odrywać się od wysysania, by uniknąć śmiertelnego ciosu. A schody zaczynają się w momencie, gdy zostaniemy zauważeni. Wtedy rozpoczyna się walka. Aby zakończyć ją w miarę pomyślnie (czyt. nie zginąć), należy uderzyć w oznaczone na czerwono "punkty relaksacyjne" na ciele ofiary. Odbywa się to w sposób identyczny, jak siadanie na ciele w celu ukąszenia. W późniejszych etapach pojawiają się takie utrudnienia jak: lampa przeciw owadom, owadobójczy spray czy kadzidełko, ale największym niebezpieczeństwem pozostaje zawsze człowiek.

Z miłych dodatków przedłużających żywotność gry, należy wymienić zdobywanie nowych barw dla moskita, tabelę wyników z najlepszymi czasami do pobicia, a jako ciekawostkę - ukrytą minigierkę. Poziom trudności jest na tyle wyważony, by dać szansę mniej doświadczonym graczom, jednakże nie pozostawiając bez satysfakcji tych, którym uda się dokonać niemożliwego i wypełniając wszystkie dostępne pojemniki krwią, dożyć następnego lata, by po raz kolejny nawiedzić domostwo. Czy nigdy nie przyszło Wam do głowy, jak niebezpieczna może być działalność tak znienawidzonych insektów, jakimi bez wątpienia są komary? I to nie tylko dla nas (malarię celowo pomińmy;), ale dla nich samych właśnie. Dla amatora ludzkiej krwi z pewnością niejeden z Was okazał się bezpośrednią przyczyną śmierci. I nie mam tu wcale na celu przemawiania do Waszego sumienia, a zamiast tego - radę: grając w MM spróbujcie sami doświadczyć, jak fascynujące może być życie owada!

Gangsta

To jest córeczka. Córeczkę spotkamy potem jeszcze raz, podczas kąpieli w wannie. Spijanie krwi nigdy nie było równie przyjemne.

PlayStation 2

Skrzydełka komara zapewniają powiew świeżości. Coś drgnęło!

- *Wydawca:* Eidos
- *Producent:* Sony Japan
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.4

Theme Park World

Każde dziecko ma jakieś marzenia. Jedni chcą być strażakami, inni policjantami, Batmanami lub superherosami. Ale czy ktokolwiek z Was myślał kiedyś o zostaniu dyrektorem parku rozrywki?

Pewnie nie, ale developerzy gier wiedzą swoje i dlatego stworzyli Theme Park World. Jest to tzw. gra uniwersalna. Jeszcze nie spotkałem osoby, której gry z serii Theme by nie wciągnęły. Posadźcie sobie pierwszego lepszego gracza i każcie mu zbudować kilka budynków i zabawić dzieci. Założę się, że na początku będzie się mocno opierał, ale po godzinie nie oderwiecie go już od telewizora.

W TPW wcielacie się w skórę dyrektora parku rozrywki. Jest to nowa, odświeżona wersja tej gry, ponieważ wcześniej była znana jako Sim Theme Park na PC i PSX oraz zawiera pewne ulepszenia w stosunku do wcześniejszych odsłon. Rozpoczynając tę bajkę, otrzymujemy trochę miejsca i kasy. Z pomocą naszej wyobraźni i kreatywności wybudujemy najwspanialsze miejsce na Ziemi. Park! Od samego początku towarzyszy nam pomocnik, który jak z rękawa rzuca wskazówkami, co i jak uczynić, aby przyjeżdżające do nas dzieci były szczęśliwe. Najpierw układamy ścieżkę, po której goście dostaną się do wszystkich atrakcji. Potem zabieramy się za gwóźdź programu. Stawiamy karuzele, huśtawy, automaty, coastery, które są główną atrakcją parku.

Dobra zabawa naszych gości nie jest jedyną rzeczą, o jaką musimy się martwić. Trzeba wybudować budki z napojami, frytkami i innym szybkim żarciem. Logiczną konsekwencją są toalety, ale tego już się pewnie domyśleliście. Trzeba także zapewnić bezpieczeństwo i czystość. W tym celu zatrudniamy strażników i sprzątaczy oraz ustawiamy kamery. Można dać posadę dobremu naukowcowi i zlecić mu wymyślanie nowych sposobów na zabawianie. Heh, nawet dla naszych pracowników należy wybudować pomieszczenie gospodarcze! Jednym słowem, trzeba się zająć praktycznie każdym aspektem przedsięwzięcia. Gra nie pozwala na odpoczynek. A pamiętajcie, że to tylko początek. W miarę rozbudowywania naszego raju na Ziemi,

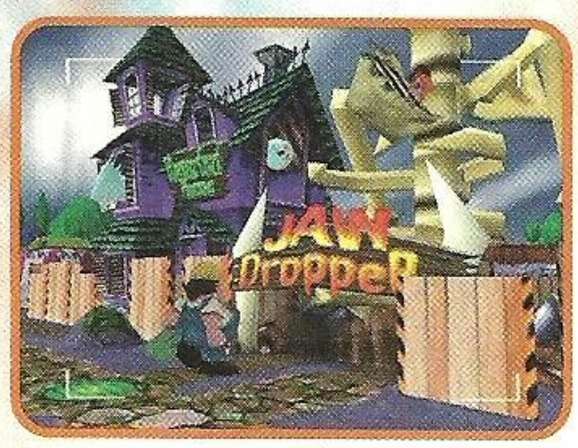
odkrywają się przed nami możliwości coraz większej ingerencji w to, co się dzieje w parku. Być może wyda się to Wam głupie, ale trzeba uważnie obserwować klientów. To właśnie dzięki nim zarabiasz kasę, wiec zadowolenie kupującego jest podstawowym czynnikiem, który popycha rozwój parku. Jeśli coś nie sprzedaje się dobrze, to po co wydawać kasę na sklepy, które to oferują?

Sterownie zostało rozwiązane w przyjazny sposób. Nawet dzieci nie mają z tym najmniejszego problemu. Sterowanie kamerą jest dość rozbudowane: obracamy, przybliżamy i prawie dowolnie zmieniamy kąt patrzenia na park. Przyciski geometryczne zostały przyporządkowane takim czynnościom jak: budowanie, tworzenie ścieżki czy zatrudnianie ludzi. Jeśli zaznaczymy jakiś budynek, to przyciski odpowiednio zmienią swoje przeznaczenie.

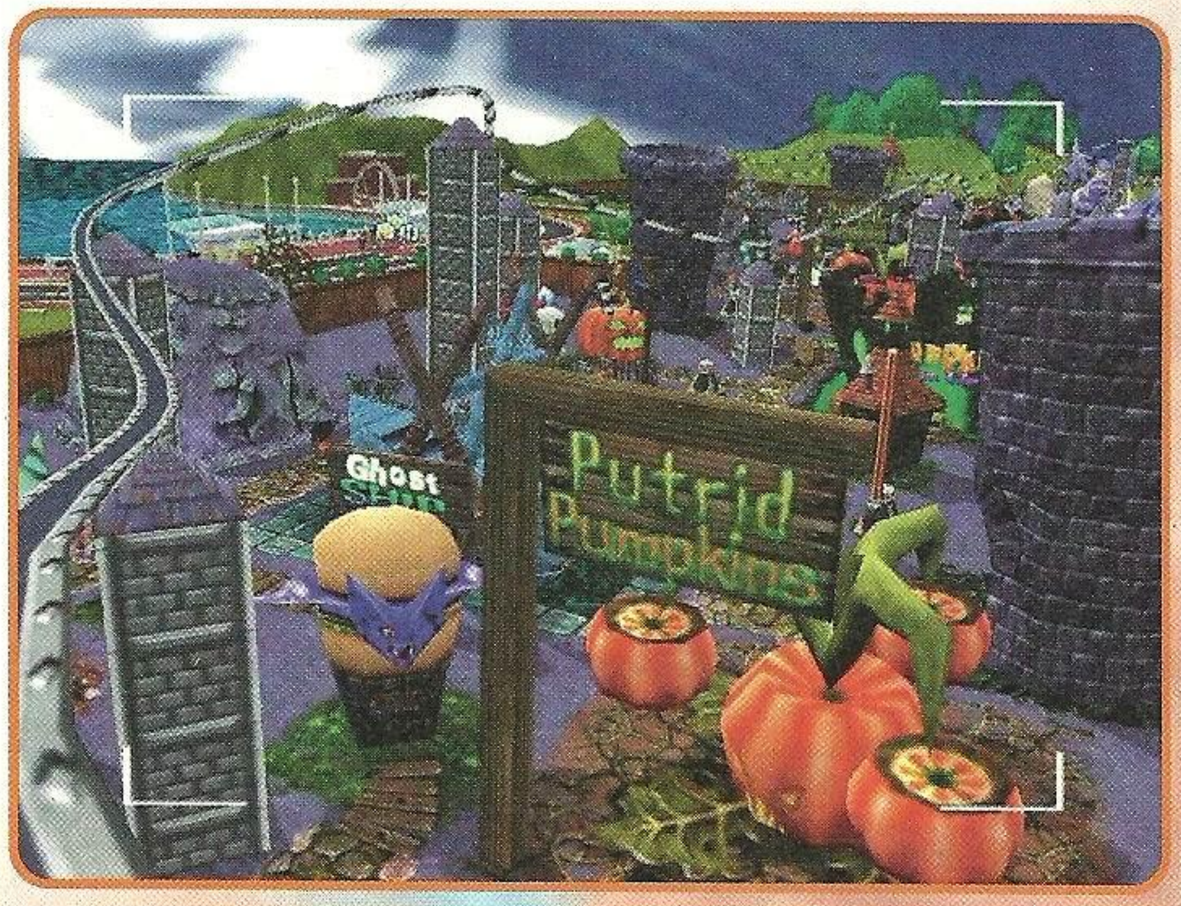
Grafika? Wszystko widzicie na załączonych obrazkach. Od siebie dodam, że jest w porządku i wszystko śmiga nienagannie. Dźwięki? Gwar tłumu odwiedzających, krzyki podekscytowanych dzieci, a nawet wycie oznaczające niezadowolenie. Muzyczka jest właściwie dobrana do tematu przewodniego każdego z parków.

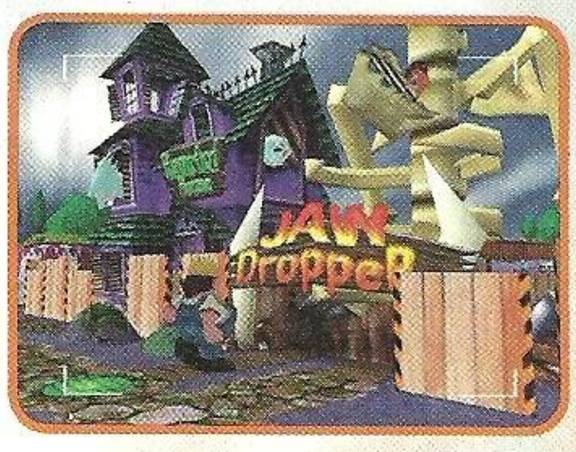
TPW jest pod wieloma względami niesamowity. Przede wszystkim, bez ściemniania mogę go polecić każdemu z Was, nawet najmłodszym. Gra, oprócz

Na początku można pogubić się w licznych opcjach... Ale już po chwili odnajdujemy się w nowym, o wiele ładniejszym niż dotychczas świecie.



Grafika przeszła potężny lifting - Theme Park World wygląda bardzo, ale to bardzo ładnie. Kolorowo, przyjemnie, odprężająco.





ataków chuliganów, nie posiada ani grama przemocy. Idąc dalej, nie sposób nie wspomnieć o rozwojowym czynniku. Trzeba kombinować, szukać rozwiązań, obserwować... Jednym słowem - myśleć. A jak wiadomo, jest to bardzo pożyteczna rzecz. Nie jest jednak łatwo. O nie! Tu trzeba na raz zajmować się kilkoma rzeczami. A to ktoś podłoży śmierdzącą bombę, a to zepsuje się jakaś maszyna... Przyznaję się. Znudzony ciągłą gangsterką, z przyjemnością zasiadłem do TPRC i grało się bardzo przyjemnie. Gra jest wciągająca, żeby nie powiedzieć - uzależniająca. Ale w dobrym tego słowa znaczeniu.

o.g

Ach, te coastery!

Najpierw sami wytaczamy trasę, po której będą jeździć kolejki. Potem jeszcze edytujemy wysokość i zakręcenie torów. Samo ich ustawianie jest bardzo proste, ale pozwala na wiele możliwości. Na przykład na coś takiego... Czy myślicie, że ktoś byłby w stanie wytrzymać przejażdżkę po takim torze? Mnie od samego patrzenia, robi się niedobrze. Na szczęście gra pokazuje, że trasa nie nadaje się do użytku. Widzicie te czerwone odcinki?

PlayStation 2

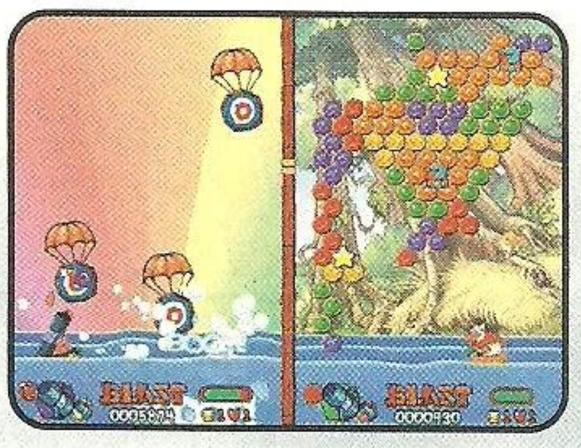
Dla fanów gier decyzyjnych. Spokojna, wymagająca rozrywka.

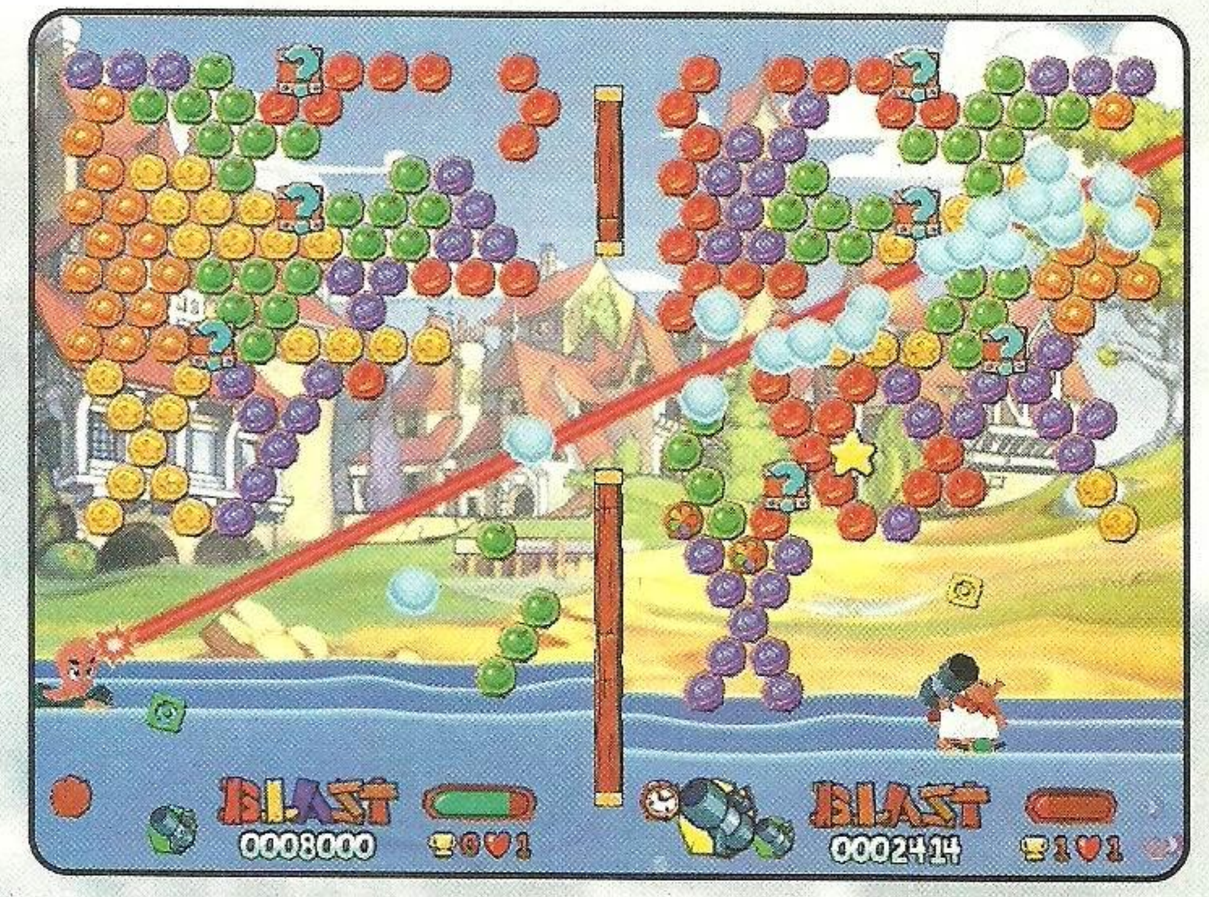
- *Wydawca: EA*
- *Producent: EA*
- *Liczba graczy: 1*

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.8





liii-ha! Czas na atak megalaserem prosto na pole przeciwnika. Wormsy, jak to Wormsy - bez walki się nie obejdzie!

Worms Blast

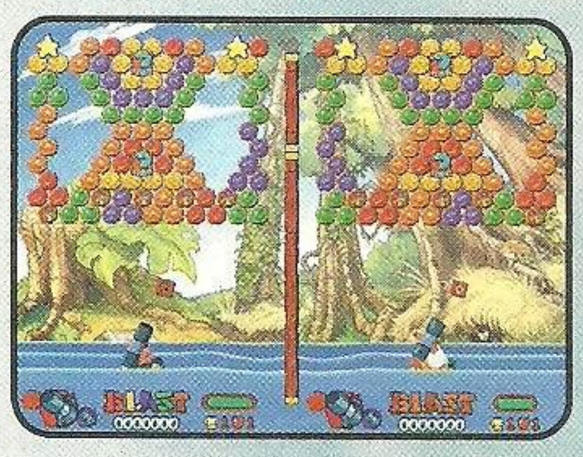
Jakby pociąć na przykład takiego wypławka (to robak) na trzydzieści osiem części, to on wciąż może się zregenerować. Z każdego kawałka. I kto tu jest doskonalszy? Robak, czy człowiek?

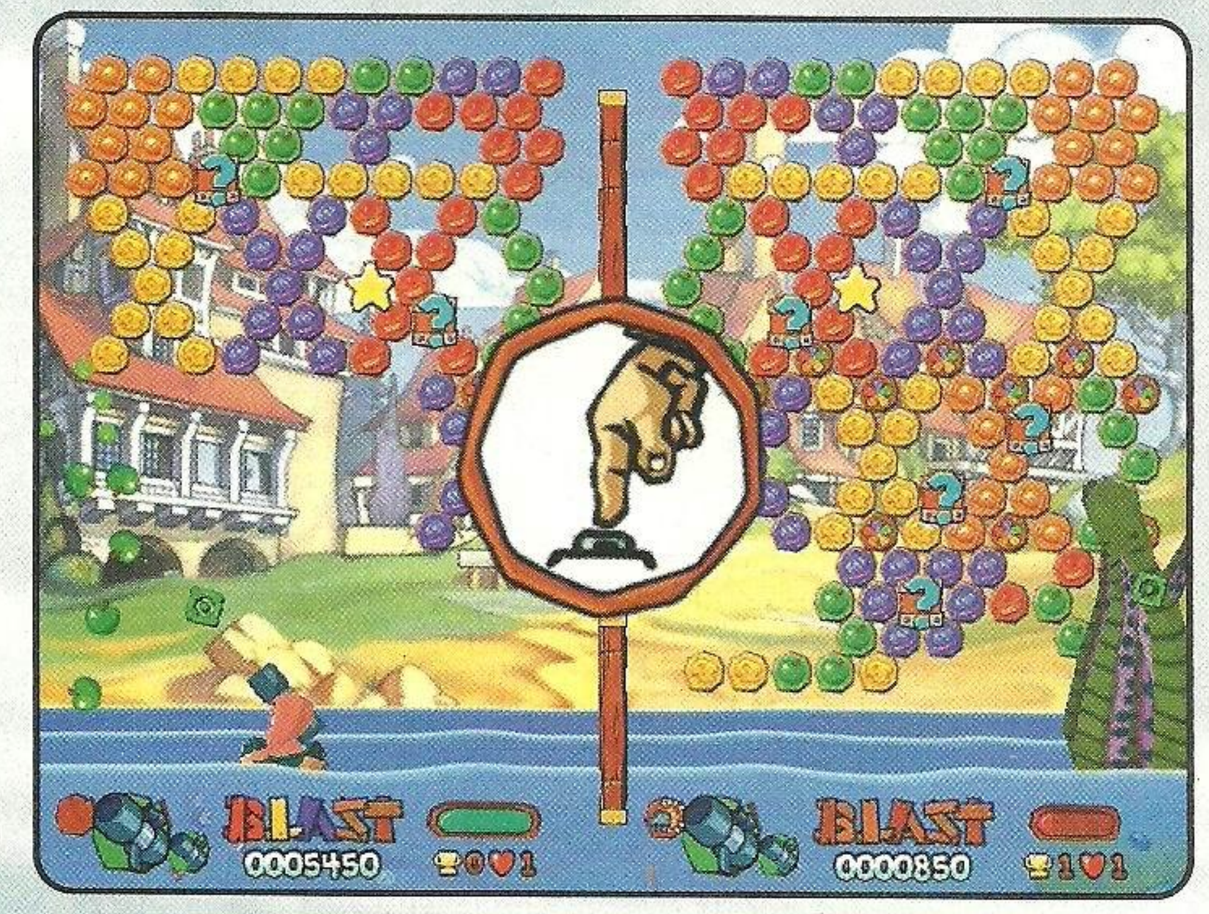
A WORMSy znają już chyba wszyscy. Zaskoczyły nas już nie jeden raz. Z jednej strony kopiując pomysły używane już wcześniej, a z drugiej kopiując same siebie. Zaczęło się od gierek, które polegały na tym, że dwie armie robaków rzucały się na siebie na dwuwymiarowym tle, wymieniając bronie i dobierając siłę strzału. Dawne czasy - przypominające jeszcze takie hity jak Scorched Earth - stać Wam powinny przed oczami jako żywe. W każdym razie Worms Blast, to zupełnie inny tytuł. Wyobraźcie sobie, że na dole ekranu jest woda. W tle jakiś ładny obrazek (wszystko w klimatach kreskówki). A na górze banieczki, w które trzeba strzelać, jak i rozbijać (taka modyfikacja idei Arcanoid). KPW? No właśnie. I nic by w tym nie było oryginalnego (a Puzzle Bobble, to co?), gdyby nie fakt jak zaszaleli sobie programiści z tym produktem. Mamy do wyboru dziewięć postaci: żółwik, gołąbek, dwa robaki, skunks, owieczka... Więcej nie zdradzimy. Wszystkie postacie mają swoje motoróweczki i na nich mkną. Najczęściej chodzi w misjach o to, żeby zbić wszystkie bąbelki, albo tafić do trudnego celu. To da się przewidzieć, nie? Ale, ale... Team17 nie byłaby tym, kim jest, gdyby nie mutacje. O, rany! To dopiero szaleństwo! Mamy na przykład opcję wytapywania spadających niespodzianek (dla jednego i dwu graczy!), z jednoczesną walką. Celowania precyzyjnego w bonusy (z walką), unikania przeszkód i walki, rozwalania bąbelków z ograniczonymi zasobami! A do tego wszystkiego mutacje mutacji: walka i uciekanie przed szalejącymi bąbelkami, spuszczanie sobie nawzajem wody ze stawiku, zabieranie punktów, rozwalanie statków! Opcji gry jest dosłownie kilkanaście! Po prostu cyrk fajerwerków! A graficznie wszystko w formie kreskówki: strzel w granicę planszy i spadnie Ci na głowę kasa pancerna. Zresztą - z tym strzelaniem, to supełnie inna historia.

Po pierwsze znowu bąbelki mają różne kolory. I nasze bronie mają różne kolory. Niektóre bąbelki da się strącić tylko jednym rodzajem koloru, inne są niezniszczalne, dopóki wiszą obok nich jakieś inne bąbelki, jeszcze inny zmieniają kolor najpierw, a potem dopiero da się je zniszczyć. Wreszcie mogą być pochowane skrzynki z niespodziankami - niektóre typy broni da się zdobyć tylko ze skrzynek! Ach! Bo jeszcze nie było o typach broni! No zatem - Bazooka - strzela przepotężnie i można ustawiać jej siłę. Shotgun - zmienia kolor co 2 strzały. A do tego wszystkiego: granaty, dynamit, laser, a nawet wyrównywacz poziomu wody. Nie wiem jak opisywać miodność tej gry. Graficznie doskonała - klimatem kreskówkowym dorównuje Looney Tunes Space Race. Wszystko płynniutkie, kolorowe, ostre jak żyleta. Aż się nie chce wierzyć. Woda doskonała! Sztuczna, ale w tej swojej sztuczności wesolutka. A kiedy zaczyna się jatka... Zwłaszcza na dwie osoby, to po prostu nie da się opisać. Deszcz wyzwisk i śmiechu jednocześnie zawisa w powietrzu, póki wszyscy nie padną z wyczerpania. Doprawdy - nigdy bym się nie spodziewał, że można stworzyć z tak prostego pomysłu tak rozbudowane mutacje! Między puzzlowymi poziomami są poziomy zręcznościowe (na przykład bąbelki ustawiają się w węża i zaczynają szaleć po planszy). Trzeba znaleźć na nie sposób.

Mówiąc bez ogródek, jest to najlepsza, najbardziej szalona, a za razem najprostsza party game, w jaką miałem ostatnio szansę pograć na PS2. Tytuł o nieopisanej wręcz miodności. Jeśli lubicie strącanie bąbelków w myśl logicznych zasad, jeśli lubicie kombinowanie, a z drugiej strony uciekający czas i widok przeciwnika, który trudzi się tak, jak Wy - Worms Blast jest tytułem nie do ominięcia. Gratulacje Team17! Rządzicie na maksa!

Grabarz





Czy taki przycisk do odpalania rakiet jz głowicami jądrowymi ma prezydent George Bush w swoim Owalnym Gabinecie?

WORMS - robaczywa historia!

1994... Pierwsze uderzenie!
"Total Wormage" Andy Davidson, dwudziestoletni programista wymyśla gierkę na Amigę. Gra łyka swoich użytkowników jak ciepłe bułeczki.

1995... WRESZCIE!
Pojawiają się wersje na komputery, PSX i komputery, a nawet na Saturna. Wiadomo już, że to będzie seria!

1996... Sława i Kasa!
Team17 podpisuje się pod Wormsami. I wygrywa od razu nagrody: Najlepsza gra roku, Najbardziej oryginalna, Najlepsza strategia oraz nagrodę od widzów BBC dla najciekawszej i wykopistej gry!

1997... Sequel!
Druga część gry. Komercyjny sukces! Worms 2 zmiata wszystkich!

1999... Worms Armageddon!
Pierwsza gra z opcją do internetowania, czyli tryb multiplayer. Wersje na konsole Dreamcast, N64, Gameboy Color oraz PlayStation. Cztery miliony sprzedanych egzemplarzy. Deszcz sukcesu!

2000... Worms World Party!
Worms World Party pojawia się na PC i Dreamcasta. Niezła gra, ale jakby zastój...

2001... Blast Off!
Worms World Party pojawia się na PlayStation oraz Gameboy Advance.

A teraz?... WORMS BLAST!

PlayStation 2

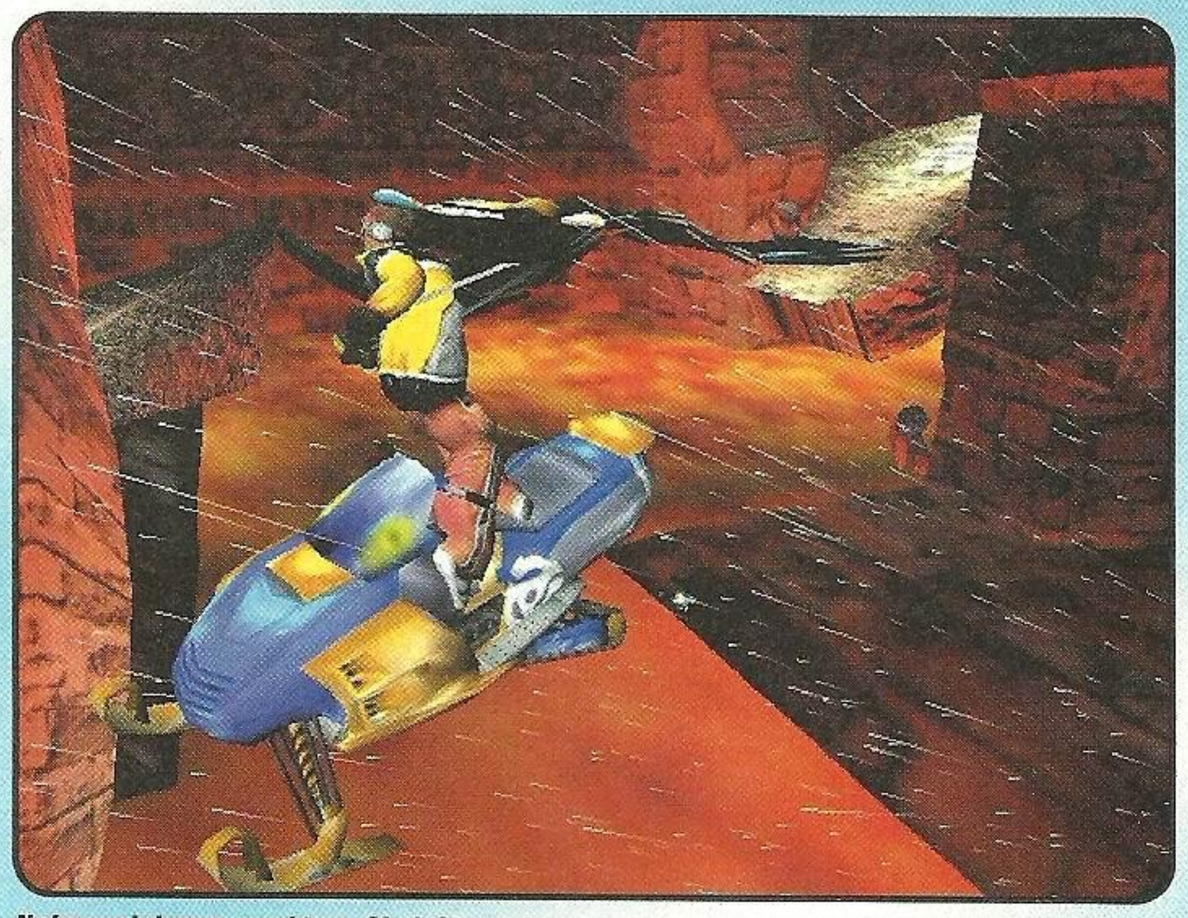
Świetna gra logiczno-zręcznościowa! Będzie hit!

- *Wydawca:* Virgin
- *Producent:* Team 17
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA **DŹWIĘK** **MIÓD**

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

8.6



Najmocniejszym punktem Sled Storm jest chyba kolorowa i efektowna grafika. Trochę wygląda to tak, jakby na trasy z SSX'a wjechali motocykliści z łańcuchami na kołach.

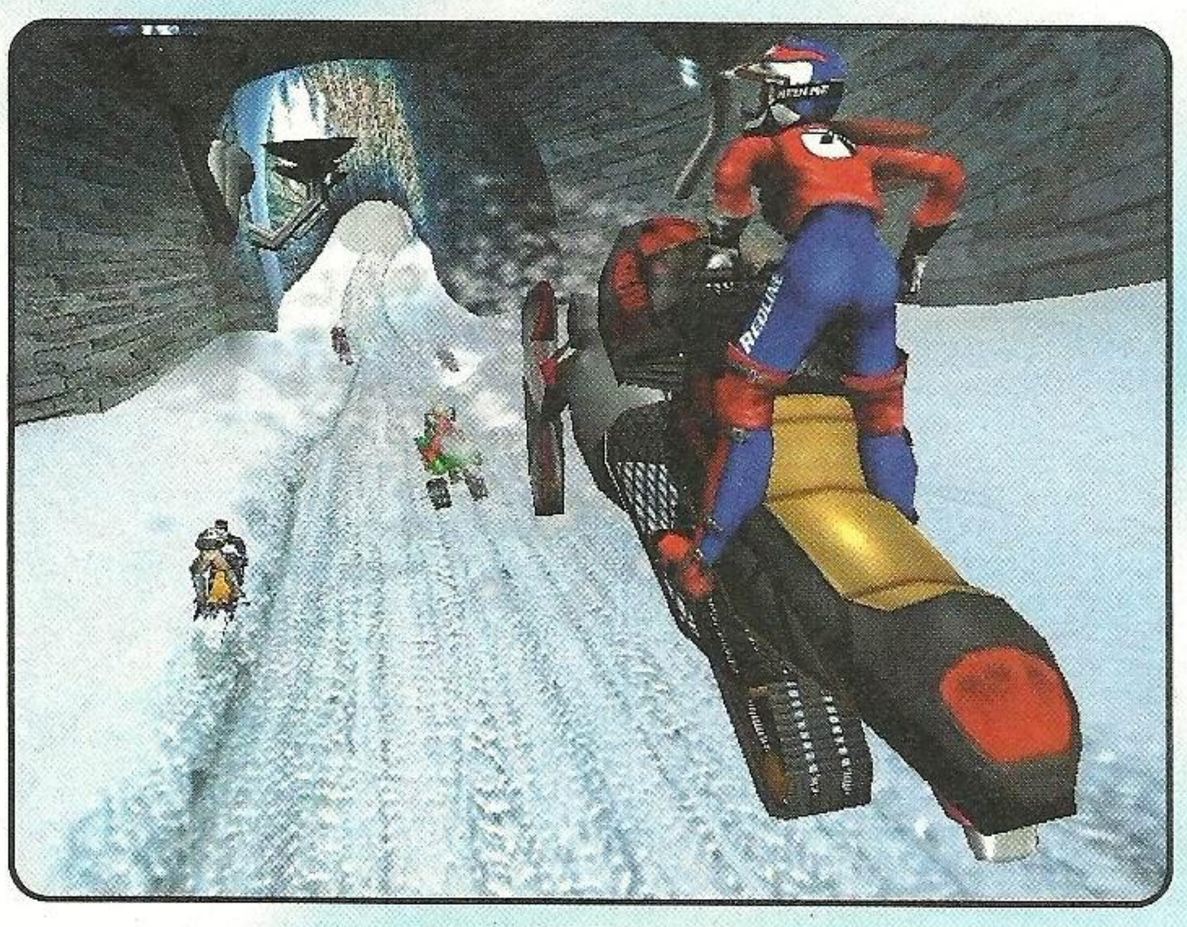
Sled Storm

Ciężko stwierdzić, czy jest to Sled Storm 2, czy po prostu Sled Storm. Teoretycznie to kolejna część gry wydanej w 1999 roku na PlayStation, ale że odeszła dość daleko od pierwowzoru, to chyba trzeba ją nazwać Sled Storm.

Przede wszystkim zmieniła się filozofia wydawcy. Electronic Arts powołało specjalny oddział produkujący sportowe gry zręcznościowe - EA Sport Big, a ten zasypuje nas kolejnymi fajnymi produkcjami. Po SSX, NBA Street i SSX Tricky przyszła pora na Telesfora... Eee... Przyszła pora na Sled Storm. Najkrócej i najtreściwiej można ją opisać jako SSX na skuterach śnieżnych. Wprawdzie nie są to klasyczne skutery, a raczej wizja ich futurystycznego wyglądu, ale to przecież nic złego. Pierwsze wrażenie było jak najbardziej pozytywne. Sled Storm jest bardzo ładny, szybki, efektowny i przyjemny. Po kilkudziesięciu minutach przychodzi zastanowienie i zaczynają wyłazić konkretne problemy.
Ale zacznijmy może od tego, co można znaleźć w Sled Storm. Nie ma tego zbyt dużo, w sumie standardowe opcje czyli Single Player, Multi-Player, Championship. Jedynym niestandardowym trybem jest Rival Challenge. Pozwala on ścigać się z przeciwnikiem o jego skuter. Wygrywamy - skuter nasz, przegrywamy - tracimy skuter, na którym jechaliśmy.
Najważniejszy jest Championship. Tam odkrywamy nowe trasy, zdobywamy nowe skutery i odblokowujemy postacie. Tras jest w sumie siedem, może to niedużo, ale są naprawdę duże i bardzo długie. Więcej o trasach później. Zawodniczek i zawodników mamy w sumie ośmioro, z czego tylko trzech jest dostępnych na początku zabawy. Na każdego przypada po pięć klas skuterów (oczywiście im wyższa klasa, tym lepsze osiągi). Dwie postacie znamy (lub nie) z SSX, są to Zoe i Psymon. Wszyscy mają konkretne możliwości, jedni są lepsi w czesaniu trików, inni jeżdżą agresywniej. Przydaje się to, gdy chcemy odkryć jakąś konkretna postać. Trzeba wtedy nabić określoną ilość punktów na jednej z tras. Wybieramy sobie postać dobrze trikującą i od razu idzie nam łatwiej.
Sled Strom to oczywiście arcade'owe wyścigi pełną gębą. Jednak w odróżnieniu od SSX, położono tu dużo większy nacisk właśnie na ściganie. Z tego powodu trików do wykręcenia jest mniej, a trasy nie obfitują w taką ilość hopek czy innych przydatnych przy trikowaniu elementów. Zresztą nie da się grindować na skuterze śnieżnym. Choć może i można, tylko nikt jeszcze nie próbował...
Sterowanie jest dość łatwe do opanowania, a triki odpalamy tak samo jak w SSX (kombinacje L i R oraz Trójkąt jako modyfikator trików). Gorzej jest jednak z ich wykręcaniem. Trwają zazwyczaj zbyt długo i gdy jedziemy na słabszym skuterze, nie dajemy rady zmieścić się z czymś bardziej skomplikowanym niż najprostsze ewolucje. Triki zaś służą do nabijania paska Storm (czyli turbo), a stara prawda (no może nie taka stara - pierwszy SSX) "No tricks, no boost - no boost, no speed" sprawdza się tu idealnie.
Można mieć też zastrzeżenia do sztucznej inteligencji przeciwników. Gdy jedziemy wolno, to też zwalniają i zawsze dają nam okazję do nadrobienia straty. Jednak zupełnie inaczej jest, gdy wysforujemy się na czoło stawki. Czego byśmy nie robili i z jakich skrótów nie korzystali i tak będą nam siedzieć na ogonie. Z tego powodu najlepszą taktyką na ostatnim okrążeniu jest trzymanie się w peletonie, nabicie sobie paska Storm i skorzystanie z niego na ostatnich metrach przed metą.
Trasy są naprawdę dobrze dopracowane, znamy to już z SSX. Te są oczywiście inne, bardziej kręte, mniej strome, ale równie dobrze zaprojektowane. Skrótów na każdej trasie jest od groma i trochę. Jedne są oznaczone jako niebezpieczne (czerwono-czarna barykada) i rzeczywiście takie są, inne to zwykła jazda na przełaj tam, gdzie się tylko da. Naprawdę zapewniają mnóstwo pozytywnych wrażeń!
Jeżeli idzie o wygląd, to ciężko jest znaleźć grę w tym gatunku i na tej platformie, która by miała lepszą grafikę. Najbliżej jej oczywiście do SSX Tricky. Trasy są naprawdę olbrzymie, widoczność bardzo dobra, nie widać zwolnień czy dorysowywania, a gra zasuwa aż miło popatrzeć. Nawet podczas gry na podzielonym ekranie, nie widać specjalnych zacięć. Ciągle coś się dzieje, jest mnóstwo różnych obiektów, upiększaczy i innych pierdółek. Tekstury są w większości przypadków bardzo dobre, kolorystyce też niewiele można zarzucić. Widać, że naprawdę popracowano nad wyglądem gry. Jednak nie jest bezbłędnie. Często wychodzą błędy kolizji i inne głupie zachowania "silnika". Czasami możemy znaleźć się na pionowej ścianie i stać w miejscu, innym razem wywalimy się na równej drodze. Jest tu sporo takich błędów, nie przeszkadzają one zbytnio w grze - upadki i wypadanie z trasy są wpisane w Sled Storm. Jednak gdy do mety zostaje kilkadziesiąt metrów, przeciwnicy następują na pięty, a nam przydarzy się niewytłumaczalna kraksa, to można dostać napadu szału. Zresztą tak jest z całą, dość dziwnie funkcjonującą, fizyką w Sled Storm. Działa po prostu wbrew naszym oczekiwaniom.
Wydawałoby się, że przywalenie w innego użytkownika skutera śnieżnego powinno zakończyć się wywrotką. Nieprawda!
Podobnie powinno być w przypadku czołowego spotkania z przeszkodą, ale tak się wcale nie dzieje. Czasami jazda po równej jak stół powierzchni, może zakończyć się wypadkiem. Nieczęsto się to zdarza, ale zawsze jest bolesne i nieprzewidziane.
Dźwiękowcy Ea Sports Big nie dali już takiego czadu, jak przy SSX. Dźwięki podczas jazdy są dobrze dobrane i ciężko im coś zarzucić. Podobnie z komentarzem. Jeżeli cokolwiek to komuś powie, to komentatorami są: Mean Gene Okerlund (komentator z WCW) i Matthew Lillard (aktor, grał między innymi w "Krzyku" Wesa Cravena). Obaj panowie sprawują się bardzo przyzwoicie.
Problemem jest soundtrack. Nie tak energetyzujący jak w SSX - nadal dobry, ale też tylko dobry.
Sled Storm to najlepsze wyścigi skuterów na PS2, ale w końcu Arctic Thunder to żadna konkurencja. Sled Storm jest jednak na tyle mocny i zabawny, że nawet pomimo sporej ilości błędów, zadowoli maniaków zręcznościowego ścigania.

Marcellus

Ma być szybko, ma być efekownie - i jest. Szkoda tylko, że gra jest wyraźnie niedkokończona. Ile razy zdarzyło nam się przelecieć przez ścianę!



PlayStation 2

Efektowna i szybka ścigałka. Ale poniżej poziomu EA Sports Big.

- *Wydawca:* EA
- *Producent:* EAS Big
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.0

Fatal Frame

Jak wiele zależy od tego, w jaki sposób postrzegamy świat, można zrozumieć na bardzo prostym przykładzie. Patrzymy na kwiatek i chcemy się o nim czegoś dowiedzieć, więc pytamy kompetentne osoby.

Botanik powie nam, że jest to (taki przykład pierwszy z brzegu) Hieracium Pilosella czyli Jastrzębiec Kosmaczek. Przyjdzie ekolog i zacznie się rozwodzić nad tym, dlaczego ten kwiatek rośnie tu, a nie pięć metrów dalej. Przyplącze się fitosocjolog, albo... I już rozumiecie, o co chodzi.

Oto przed nami taki kwiatek zwany Fatal Frame tudzież Project-zero. Co ma do tego sposób patrzenia na ten kwiatek? Hmm, coś ma. Zacznijmy od tego, że główną bohaterką tego horroru jest Miku. To nastoletnia dziewczyna, która, podobnie jak jej brat - Mafuyu, widzi rzeczy, będące poza zasięgiem innych. Oboje wplątują się w dziwną historię, która rozgrywała się jakiś czas temu w posiadłości Himuro i dzięki nawiedzającym go duchom, trwa dalej. Jakiś czas przed wydarzeniami ukazanymi w grze, do tej posiadłości wybiera się ekspedycja, w której skład wchodzą trzy osoby. Przewodzi jej Takamine Jyunsei - pisarz, który miał nadzieję odkryć tajemnice domu i napisać o tym kolejny bestseller. Towarzyszyli mu: Hirasaka Tomoe - asystentka Takamine i Ogata Kouji - wydawca magazynu, w którym pracował Takamine. Naprawdę zbędnym wydaje się stwierdzenie faktu, że cała drużyna przepada i tyle ich widzieli. Tu do akcji wkracza Mafuyu, który w jakiś sposób jest dłużnikiem Takamine i za wszelką cenę chce go odnaleźć. A teraz uwaga! Mafuyu również stamtąd nie powrócił...

Prawdopodobnie jakby tam wysłać całą ekipę SWAT, to też by wsiąkła. Ale, hej! Pamiętacie Parasite Eve 2? Co tam się działo! Nieważne, pewnie autorzy akurat nie mieli pod ręką oddziału sił specjalnych (lub są biedniejsi od Square) i musieli się posiłkować tym, co było.

Mafuyu jest jedyną rodziną Miku, więc co ma biedna laska sama począć na tym świecie. Postanawia wyruszyć do tajemniczej posiadłości i kiedy wreszcie przed nią staje, w głowie gracza kołaczą się niespokojne myśli. Co kryje się w posiadłości Himuro? Dlaczego, do cholery, Miku ma się udać to, co nie udało się trójce dorosłych ludzi i jej starszemu bratu? I w końcu: dlaczego tu jest tak ciemno?

Fatal Frame ma bardzo dużą przewagę nad innymi tytułami z gatunku horrorów. Grając w Silent Hill2 lub w którąś z kolejnych części Resident Evil możemy z dużym przybliżeniem domyślić się, co będzie się tam działo. W następnych odsłonach Raccon City zombiale są przewidywalni, wiemy, jakie zagadki przyjdzie nam rozwiązywać. Tutaj Capcom idzie zdecydowanie na łatwiznę, bądź nie chce psuć wizerunku swej serii. Wszyscy gadają wokoło, jaki to każdy następny Tomb Raider odtwórczy i nic nowego nie wnosi, a Resident Evil to niby co? Grając w trzecią cześć nudziłem się jak na stypie u babci. Właśnie, dlatego uwielbiam grać w całkowicie nowe gry, a nie kontynuacje. Dlatego też tak bardzo do gustu przypadł mi Illbleed. Chyba nawet lepiej, że nie doczekał się drugiej części...

FF oferuje nową historię, bohaterkę i proponuje zupełnie inny system walki. Wspaniale!

Wchodzimy do domu i szybko okazuje się, że ze zjawami możemy walczyć przy pomocy magicznej kamery. Wtedy widok przeskakuje na FPP, dzięki czemu walka wygląda zupełnie inaczej niż w dotychczasowych horrorach.

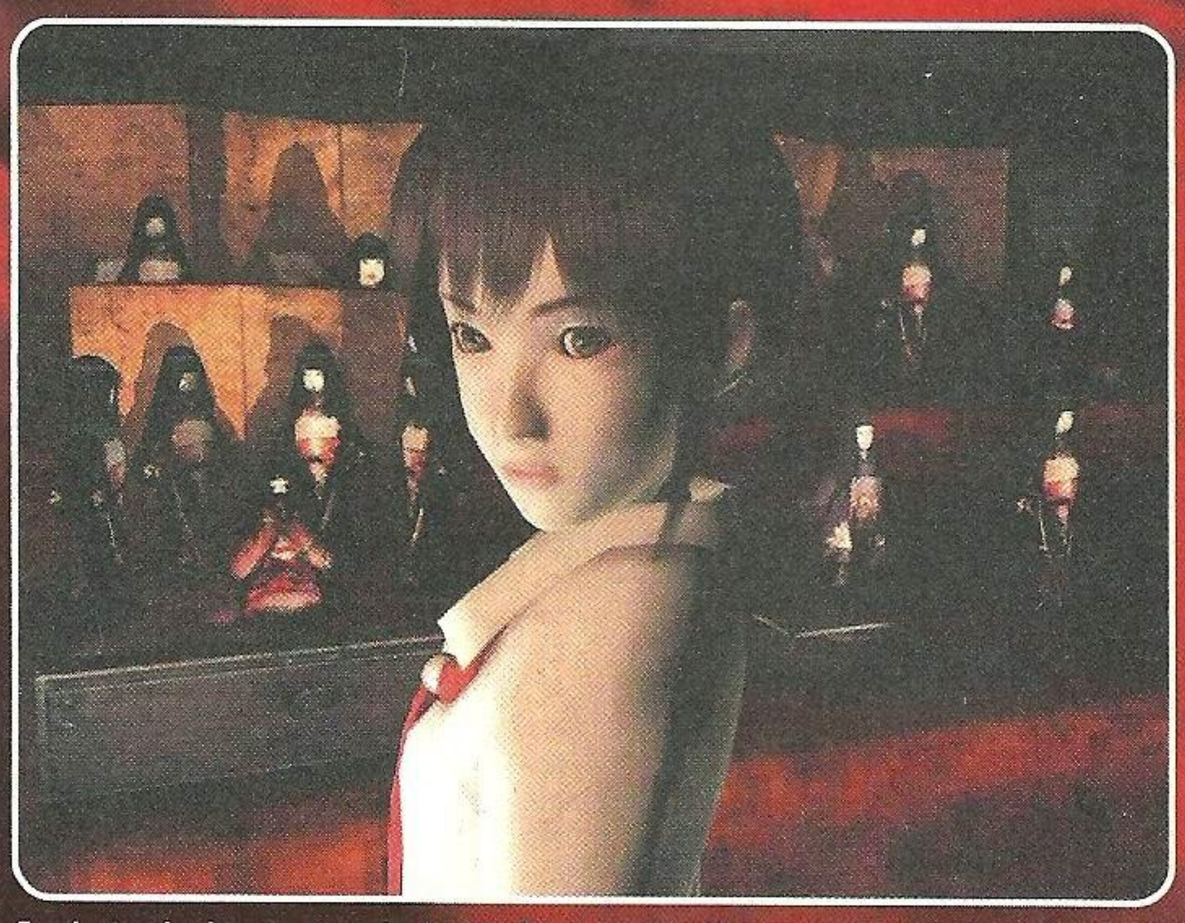
Eh, i nie myślcie sobie, że to takie łatwe, jak zrobienie zdjęcia śpiącej siostrze. Nic podobnego! Choć przez większość czasu duchy lewitują w miejscu i są narażone na działanie lampy błyskowej, to nie dajcie się zwieść. Ciągle trzeba pamiętać o kilku czynnikach. Duże znaczenie mają tu załadowane filmy. Są ich cztery rodzaje i posiadają inną siłę oraz szybkość. Podczas walki można się poruszać przy pomocy prawego analoga i jest to również bardzo ważne. Duchy powoli suną w naszą stronę i bez tego dodatku trzeba by było wychodzić z FPP i uciekać. A tak usuwamy się w tył lub w bok. Naturalnymi zdolnościami duchów są znikanie i przenikanie przez ściany. Wygląda na to, że bardzo lubią szybko przemieszczać się za plecy bohaterki. Tu pomocny okaże się trójkąt, dzięki któremu Miku szybko obróci się w tył. Kamera sama pokazuje nam, kiedy zrobić zdjęcie, aby zadać obrażenia przeciwnikowi. Niebieska poświata pokazuje, że jest możliwy atak. Najlepiej jest odczekać chwilę, co spowoduje, że cios będzie silniejszy. Żółta poświata ukaże się w momencie, gdy będzie można zadać silniejszy atak połączony z odepchnięciem zjawy. Za walkę otrzymujemy punkty, za które rozbudujemy nasz sprzęt. Polepszamy szybkość, zasięg itd. Za większą ilość punktów można dorzucić specjalne atrakcje takie, jak sparaliżowanie lub odepchnięcie ducha.

Jeśli chodzi o zjawy, to jest ich bardzo dużo i praktycznie każda jest zupełnie inna. Tak pod względem wyglądu, jak i zachowania. Są latające obłoczki, postacie ludzi-demonów, samotne głowy...

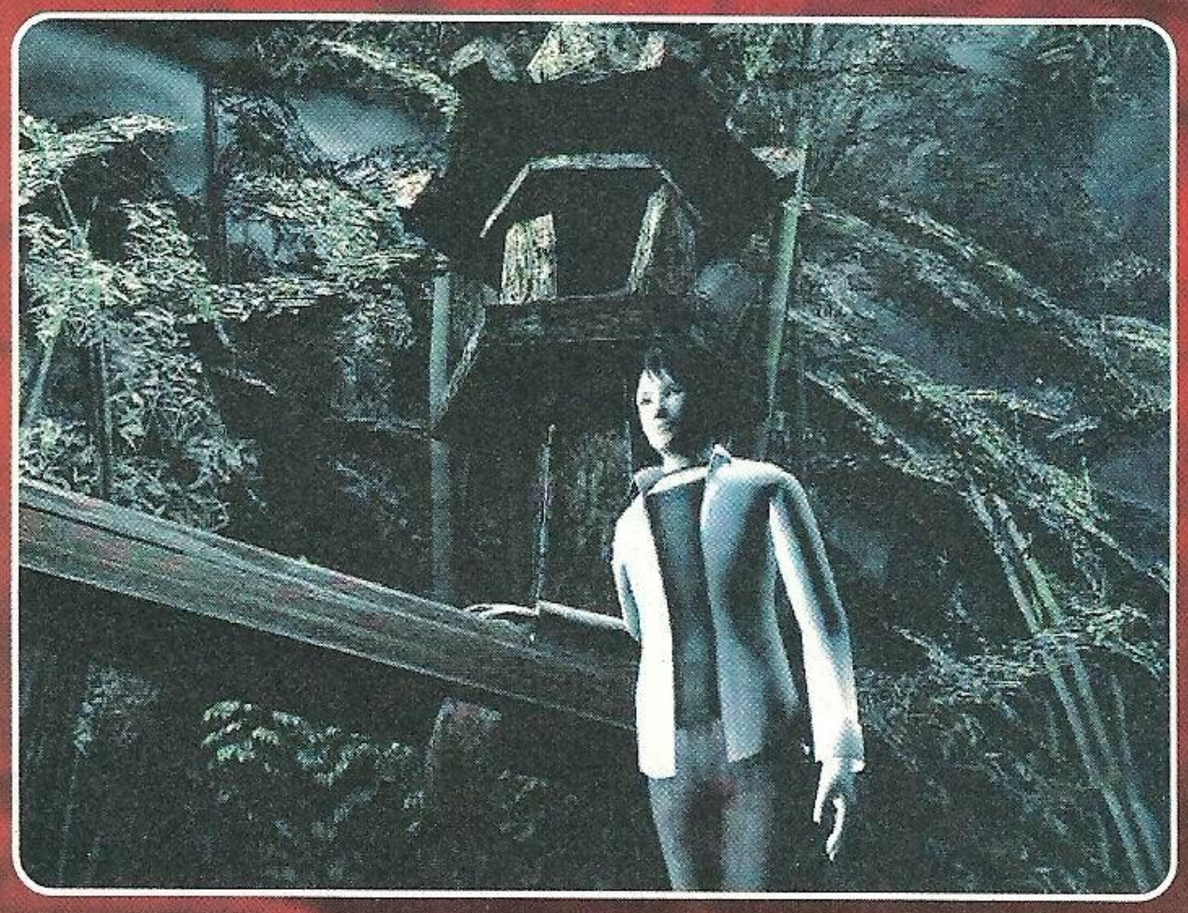
Programiści wykorzystali praktycznie wszystkie możliwości. Niektóre są powolne, inne często znikają, inne jeszcze przez cały czas latają po lokacji. Również ich ataki są bardzo zróżnicowane.

Pomyślcie przez chwilę nad taką kwestią. Gdybyście byli złymi duchami, to jakbyście atakowali swoje ofiary? Duszenie, ukąszenie, targanie, wysyłanie kulek energii, zakrzywianie przestrzeni, ataki mieczem. Tu jest to wszystko, a nawet więcej. Podsumowując, walka to mocny element. Duchów nie jest znowu tak dużo, więc nie zdążycie się znudzić walką z nimi. Okey, jest wielgachny dom i nie mniejsza zagadka do rozwiązania, musi więc być i eksploracja. Hmm, tu mam już mieszane uczucia. Posiadłość to kilkanaście pomieszczeń plus kilka lokacji takich, jak ogrody czy podwórza. Nie jest to imponująca liczba. Gra jest podzielona na

pięć krótkich rozdziałów. Pierwszy to taka krótka lekcja posługiwania się kamerą itd. Reszta to już właściwa gra, której akcja rozgrywa się podczas czterech kolejnych nocy w posiadłości. Pierwszej nocy przebijamy się przez całkowicie nieznane tereny, a większość drzwi jest jeszcze zamknięta. Drugiej nocy można już przejść przez te zamknięte wcześniej...
Jeśli widzimy zamknięte magicznym zaklęciem drzwi, to robimy im zdjęcie, na którym będzie widoczna podpowiedź, gdzie szukać rozwiązania. Idziemy w dane miejsce, pstrykamy tam fotkę, która powoduje dezaktywacje zaklęcia i możemy zagłębiać się dalej. Większość znajdywanych przedmiotów trzeba wykorzystać gdzieś indziej. Powoduje to, że często będziemy się wracali do wcześniej odwiedzonych miejsc. W każdym z nich znajdziemy się, co najmniej dwa razy, a w praktyce o wiele więcej. Można by to policzyć jako wadę, ale mi to nie przeszkadzało aż tak bardzo. I dobrze poznałem posiadłość Himuro, więc na pewno na dłużej zapadnie mi w pamięci.
Często odnajdujemy pamiętniki lub notatki ludzi, którzy wcześniej odwiedzili to nieprzyjazne miejsce. Wygląda to niemalże tak, jakby każdy z nich chodził wszędzie obładowany karteluszkami i wszędzie je gubił. Ale co tam, przecież musi zostać zachowany klimacik, a informacje sami będziemy sobie kleić z tych strzępów.
Całokształt FF dopełnia dopieszczona grafika i dźwięki. Nie ma tu żadnej rewelacji, ale wszystko jest solidnie wykonane. Autorom udało się wykreować naprawdę klimatyczne miejsce. Przez większość czasu jest ciemno, jak... Tak, że nic nie widać. Miku dzielnie dzierży w łapce malutką latareczkę, którą próbuje nam rozświetlić okolice. I muszę Wam powiedzieć, iż w pewnych momentach miałem nadzieję, że wsadziła do niej dobre baterie, ponieważ nie wiem, co bym zrobił bez tego skromnego źródła światła. Ale nie zawiodłem się. Dobra dziewczynka.
Wszystko wykonane jest bardzo zręcznie, a w detale wpakowano dużą ilość polygonów. Duszki są wykreowane w sprytny sposób. Tak, że naprawdę ma się wrażenie patrzenia na bezcielesne twory. Są przezroczyste, świecą, a do tego ładnie je zanimowano. Choć nie powiem, raz czy dwa zdarzyły się małe buraczki. Fajnie też znikają, zakrzywiając na chwilę przestrzeń. Kiedy atakują, obraz zmienia się jakby był negatywem. Coś podobnego miało miejsce na początku walki w PE2.
Nie sposób nie wspomnieć o niezliczonej ilości filmików i przerywników. Miku, dzięki ponadnaturalnym zdolnościom widzi wszystkie wydarzenia, które miały miejsce w przeszłości. Tu developerzy pokusili się o stworzenie kilku niezłych efektów. Niektóre animacje wyglądają jak na telewizorze z zakłóceniami, inne jakby były czarno-białymi filmami. Wszystko fajnie, ale trochę tych przerywników za dużo. Poza tym, nie pokazują niczego specjalnego i nie trzymają w napięciu. Szkoda.
Dźwięki udały się chyba aż za bardzo. Muzyczki są nastrojowe i trzymają poziom. Natomiast odgłosy, jakie wydają z siebie duchy, to niemalże mistrzostwo świata. Tak, jak już wspominałem niemalże każdy jest inny i ma swoje miejsce w grze.



Zamiast uzbrojonego po zęby komandosa, czy choćby wyposażonego w łom szaleńca, kierujemy niewinną panienką z aparatem. Spoko.



Grafika strara się być oszczędna i miejscami praktycznie czarno-biało-zielona. To pomaga budować fachowy klimat tej produkcji.

Dlatego też każdy ma inną kwestię, którą wypowiada z niesamowitym przejęciem, tak jakby stał po drugiej stronie długiej rury. Jeśli przy SH trzeba było przyciszać dźwięk ze względu na "muzykę", to tu zrobicie to przez wycie i zawodzenie zjaw.
Wypadałoby powiedzieć coś na koniec. Hmm, od dawna byłem zainteresowany Fatal Frame i musze powiedzieć, że nie zawiodłem się i dostałem dokładnie to, czego oczekiwałem. Myślę, że nikt z Was również nie zawiedzie się wybierając zaraz po SH2 właśnie tę grę.
Pozostaje jeszcze tylko jedna kwestia, którą powinienem wyjaśnić. Dlaczego autorzy zdecydowali się umieścić w takim domu młodą (czyt. atrakcyjną w ten japoński sposób) panienkę?
Hmm, przecież to gra Tecmo...

o.g

Pstryk! Pstryk!

Aaaaa! Kto to!?! Ufff, to tylko Miku odbita w lustrze. A już myślałem i chciałem strzelać... To znaczy zrobić zdjęcie. Upss, przecież już zrobiłem. Ale spokojnie. Robienie zdjęć nie ogranicza się do walki. Można sfotografować wszystko, zrobić sobie z tego album i zasejwować na karcie. Są specjalne momenty, które warto utrwalić na taśmie. W większości przypadków jest to jakiś duch, który plącze się po korytarzu i widać go tylko przez chwilkę. Trzeba się tu wykazać dużym wyczuciem czasu i zręcznością. Fajny patent. Jak przyjdzie dziewczyna, to można jej pokazać, co robiliśmy siedząc poprzedniej nocy do trzeciej. Na pewno będzie zachwycona.

PlayStation 2

Zamiast katowania zombiaków jest pstrykanie fotek. Fajne.

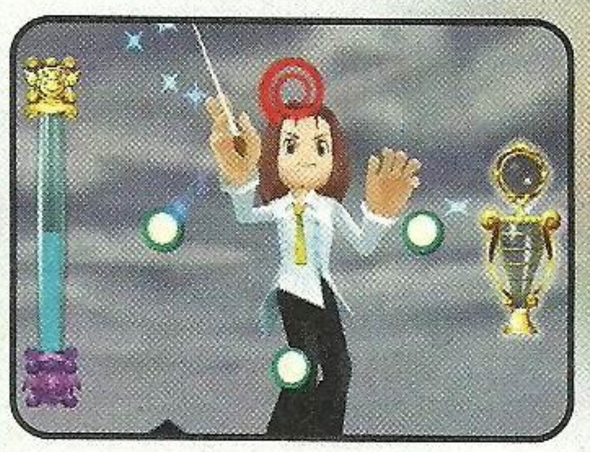
- *Wydawca:* Tecmo
- *Producent:* Tecmo
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.7

Mad Maestro



Yo-ho-ho! Miesiąc temu jako Gitarowy Człowiek walczyłem z przeważającymi siłami najeźdźców z kosmosu, a dziś będę dyrygował orkiestrą.

Nowy brand firmy Eidos pod nazwą Fresh Games jest próbą wprowadzenia na amerykański i europejski rynek niszowych, zakręconych japońskich gier. W sumie nic w tym dziwnego. Ja dziwię się tylko, że dopiero teraz ktoś na to wpadł. Istnieje spore prawdopodobieństwo, że któraś z tych pozycji okaże się u nas takim samym hitem, jak i w Kraju Kwitnącej Wiśni. Nie pierwsza, to może druga, albo trzecia. Hity robią kasę dla firm i wszyscy są zadowoleni.

Pierwszymi grami z tej linii są Mad Maestro i Mr. Moskeeto, którego recenzję również przeczytacie w tym numerze. Tutaj zaś zajmiemy się Panem Dyrygentem - kolejną grą muzyczną na PlayStation 2. Przyzwyczaiłem się już, że wszelkie japońskie eksperymenty z tym gatunkiem niosą ze sobą wręcz absurdalny scenariusz i nie inaczej jest w przypadku Pana Dyrygenta. Między kolejnymi poziomami oglądamy infantylne filmiki, i uuuh... Co mogę powiedzieć... Jeśli podobał Wam się pod tym względem Gitarowy Człowiek, jest spora szansa, że i Dyrygent przypadnie Wam do gustu.

Konstrukcja niemal każdej gry muzycznej jest prosta niczym budowa cepa. Polegają one mniej więcej na tym samym - a mianowicie na rytmicznym klepaniu w przyciski do fruwających na pierwszym planie figur geometrycznych reprezentujących klawisze. W drugim tle zwykle przewija się jakaś historia, animowana bądź nie. W sumie, jak chwilkę się nad tym zastanowić, to drugi plan jest nieistotny. Przy bardziej wymagających pozycjach cała uwaga gracza i tak skupia się na obserwowaniu linii komend. Tak więc gry muzyczne pod względem mechanizmów są podobne. Różnią się właściwie sposobem przekazania graczowi wytycznych. Inaczej mówiąc - komend. Mad Maestro nie odbiega specjalnie od tego schematu. Dalej dusimy pada w rytm muzyki. Jest jednak kilka szczegółów, które odróżniają Pana Dyrygenta od innych gier na tyle, że może zaciekawić osoby spragnione nowych wrażeń (pamiętajcie - to Fresh Games, hłehłe).

Po pierwsze - Mad Maestro operuje na muzyce klasycznej. Tak jest - nie na gitarowych riffach, nie na sprawdzonym przez Parappera hip-hopie, wreszcie nie na infantylnych do bólu japońskich pieśniach popowych, jak Dance Dance Revolution (ayayay you my little butterfly... rany), ale właśnie na klasyce. Pomyślcie, w której grze było Wam dane usłyszeć „Jezioro Łabędzie"? A tu znajduje się blisko 35 utworów, czyli całkiem dużo. Weźcie jednak pod uwagę fakt, iż wrzucenie istniejących już utworów do gry, było o wiele prostsze, niż napisanie nowych.

Po drugie - system rytmicznego wciskania przycisków jest na tyle ciekawy, że można spokojnie się nim pobawić. Bez krzywienia się, że to już było. Na środku ekranu znajdują się okręgi (w zależności od poziomu - od trzech do pięciu), między którymi lata sobie punkcik. Okręgi rozstawione są w miarę symetrycznie. Punkcik lata sobie w stronę przeciwną do ruchu wskazówek zegara, poruszając się po niewidzialnych liniach łączących te okręgi. Nasze zadanie polega na wciśnięciu przycisku w momencie, w którym punkcik znajdzie się w okręgu. Żeby było ciekawiej, dzięki Dualowi 2 gra rozpoznaje trzy stopnie nacisku: lekki, średni i mocny. Odpowiednie kolory sygnalizują z jaką siłą wdusić klawisz na padzie. Podczas zabawy często zmienia się odległość między punktami (jeśli jest mniejsza, wtedy muzyka jest szybsza, a my „dyrygujemy" z większą ekspresją), wymagane jest szybsze lub wolniejsze dyrygowanie orkiestrą, a gdy pod koniec utworu walimy z całej siły w klawisze Duala, muza atakuje z głośników ze sporym paterem.

Halo, halo! Witam dziennikarzy! Rozstawiajcie kamery, szykujcie się do filmowania - zara będę dyrygował!

Grafika, czyli to, co dzieje się na wspomnianym wcześniej drugim planie. Jest tego trochę i jak zwykle dziwaczne, chore, pokręcone. Tańczący walca ludzie na rynku to normalny widok, ale lwy na motorach czy lądowanie statku obcych, którzy następnie gibają się w rytm naszej muzyki, już do takich nie należy. Grafika jest ładna i kolorowa, schludna, ale raczej prosta. Postacie są sympatyczne, tła - mimo, iż nie obfitują w szczegóły - spokojnie spełniają swoją rolę. Głównego bohatera, Pana Dyrygenta, widzicie na tej stronie. Łatwo można się domyślić, że gra kierowana jest raczej do młodszych posiadaczy konsoli.

Dźwięk - muzyka klasyczna. Ale nie taka, jak się spodziewacie. Nie jest nagrana przez prawdziwą orkiestrę i zapisana w formacie ścieżek audio, ale wytwarzana przez układy muzyczne PS2, symulujące orkiestrę. Raz brzmi to lepiej, raz gorzej, ale poniżej pewnego poziomu nie spada. Niestety, gra jest krótka i gdy złapie się podstawy - staje się łatwa. Można ją ukończyć w dwie, góra trzy godziny i nie pomaga podniesienie poziomu trudności. Wprawdzie do odkrycia jest dziesięć prostych mini-gier, ale nie przedłużają one specjalnie zabawy.

Gitarowy Człowiek bardziej mi się podoba. Otwórzcie poprzedni numer Neo Plus i spójrzcie na uśmiechniętą gębę tego lamusa - na mnie działa rozbrajająco. Ale Mad Maestro nie jest też zły. Po prostu brakuje mu czegoś, co czyniłoby zabawę wciągającą i satysfakcjonującą. Ups. To chyba jeden z podstawowych warunków dobrej gry ...

Gulash

No, zacząłem! Właśnie wylądowało ufo, które zara pokonam moją muzą! Orkiestra - grać mnie tu polkę-galopkę!

PlayStation 2

Taka tam giereczka. Jak Wam się bardzo nudzi...

- *Wydawca:* Eidos
- *Producent:* Sony
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.0

W tym „Real Time Strategy" nie uświadczymy strategii. Liczy się ten, kto ma więcej oddziałów. Nie potrzeba żadnej taktyki.

Army Men RTS

Gdy tylko słyszę tytuł Army Men, to robi mi się niedobrze. Oto, do czego doprowadziliście, 3DO.

Przyjemna kiedyś strzelanina doczekała się przeogromnej liczby sequeli konwertowanych na wszystkie możliwe platformy. Żałosnych sequeli. Chyba tylko Army Men: Air Attack nadawało się do zabawy; reszta to amatorska zabawa z kodem.

Tym niemniej podtytuł RTS zaciekawił mnie wystarczająco, by sięgnąć po grę, przytulić ją do piersi i z okrzykiem ,,to moje, moje moooooje!" wyrwać się z opresji. Bowiem wszyscy redaktorzy Neo Plus zaczęli zbliżać się do mnie z obłędem w oczach, zawodząc pod nosem słynne, zombiakowate ,,uuuuuuhhmhmmmhm".

Za dużo Residenta w tym miesiącu? Może. W każdym razie siedząc w swoim przytulnym kącie rozpocząłem dogłębne testy. Bowiem skrót RTS, jeśli tego jeszcze nie wiecie, oznacza Real Time Strategy, czyli po prostu Strategię Czasu Rzeczywistego.

Zaczynamy. Tradycyjnie już zieloni z sierżantem na czele stają do walki z brązowymi, którymi kieruje jakiś podstępny szaleniec. I równie tradycyjnie, z uwagi na fakt, iż kierujemy plastikowymi żołnierzykami, nasze zmagania odbywają się w otoczeniu, w którym zwykle dzieciaki bawią się takimi żołnierzykami. Czyli w swoim pokoju, w kuchni, w ogródku i tak dalej. Naturalnie, nasz świat wydaje się żołnierzykom przeogromny. Piłka leżąca w ogrodzie, czy pistolet na wodę stukrotnie przewyższają rozmiarami zwykłego szeregowca. Ale, ale – przeciwnicy to też małe żołnierzyki,

więc wszystko w porządku.

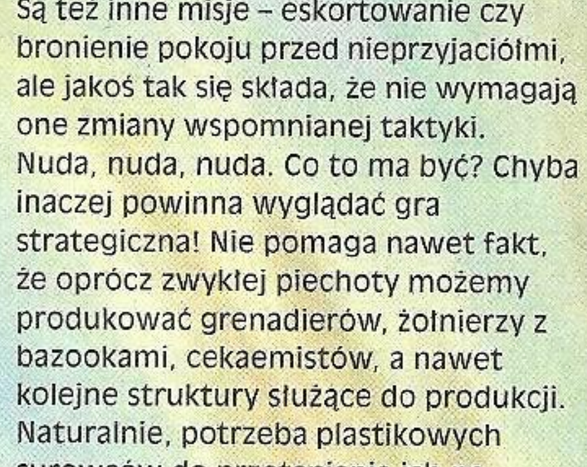
Koncept jest (a raczej był) niezły, przyznaję. 3DO od lat sprytnie sprzedaje dzieciakom zabawę w wojnę. Jakbym słyszał szefa tej wybitnej firmy,,To przecież tylko plastikowe żołnierzyki! A że strzelamy, rzucamy granaty i spalamy miotaczem ognia przeciwnika – to nic! Nie ma krwi, przemoc jest plastikowa." Ale prawda jest taka, że Army Men RTS tylko udaje grę strategiczną. Nie ma sensu kombinować – wygrywa ten, kto wyprodukuje więcej oddziałów (od początku dysponujemy kasą na produkcję) i rzuci je jednocześnie do walki.

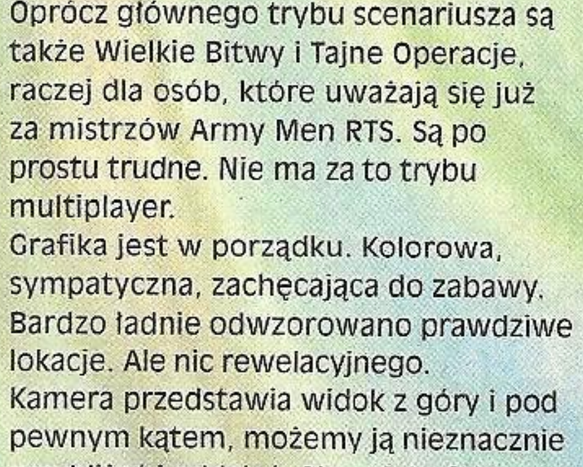
Praktycznie nie ma możliwości obejścia przeciwnika i zajścia go od tyłu. Cała zabawa ogranicza się do oglądania stojących naprzeciw siebie grupek, prujących do siebie z broni.

W związku z tym taktyka do każdej z piętnastu misji wygląda podobnie:

1. Natłuc jak najwięcej oddziałów (do produkcji żołnierzy i ciężkiego sprzętu służy baza).

Plus za sterowanie – jak na konsolową ,,strategię", kierowaną przecież joypadem, zostało on dobrze opracowane. Wciskamy kółko i pojawia się okrąg. Żołnierze, którzy znajdują się wewnątrz idą za kursorem. Jeśli chcemy zaznaczyć





2. A następnie rzucić ich do walki. Powinni wyrżnąć przeciwnika i zdemolować jego bazę, czy dojść do wyznaczonego punktu. Oczywiście AI kantuje nas równo – nieprzyjaciele są silniejsi. A zatem patrz punkt pierwszy.

Są też inne misje – eskortowanie czy bronienie pokoju przed nieprzyjaciółmi, ale jakoś tak się składa, że nie wymagają one zmiany wspomnianej taktyki.

Nuda, nuda, nuda. Co to ma być? Chyba inaczej powinna wyglądać gra strategiczna! Nie pomaga nawet fakt, że oprócz zwykłej piechoty możemy produkować grenadierów, żołnierzy z bazookami, cekaemistów, a nawet kolejne struktury służące do produkcji.

Naturalnie, potrzeba plastikowych surowców do przetapiania ich na żołnierzyki – w tym celu wykorzystujemy inne plastikowe przedmioty, których mnóstwo znajduje się na terenie każdej misji.

więcej oddziałów, wciskamy kółko dwa lub trzy razy – okrąg powiększa się. Wybór powiedzmy dwóch żołnierzy sprawia kłopoty, ale to nieistotne – przenigdy nie chodzimy we dwóch, tylko najlepiej całą bandą.

Oprócz głównego trybu scenariusza są także Wielkie Bitwy i Tajne Operacje, raczej dla osób, które uważają się już za mistrzów Army Men RTS. Są po prostu trudne. Nie ma za to trybu multiplayer.

Grafika jest w porządku. Kolorowa, sympatyczna, zachęcająca do zabawy. Bardzo ładnie odwzorowano prawdziwe lokacje. Ale nic rewelacyjnego.

Kamera przedstawia widok z góry i pod pewnym kątem, możemy ją nieznacznie przybliżać i oddalać. Ale... A to feler, westchnął seler. Na ekranie widzimy po prostu zbyt mały obszar terenu. Fakt – jest skaner, lecz to nie to samo, co lepszy widok. Ten element jest skopany. Poza tym, często przelatujemy kamerą przez obiekty wystające do góry – na przykład rower. Po prostu wjeżdżamy w siodełko i obserwujemy łamiące się wielokąty. Fuj.

Fajny jest dźwięk. Muzyczka jest pompatyczna i budująca, oddziały potwierdzają wydane komendy, słychać strzały i wybuchy. Przed każdą misją oglądamy briefing z sierżantem opowiadającym o tym, co dzieje się na froncie.

Gra wygląda ładnie, ale jest zwyczajnie słaba. Nieciekawa. Jeśli koniecznie chcecie zagrać w RTSa na PlayStation 2, to chyba lepiej będzie, gdy po raz kolejny odpalicie wysłużone Command & Conquer: Red Alert jeszcze z PSX'a. Zwłaszcza, że można tę grę kupić praktycznie za grosze.

Gulash

Oddział wdarł się do bazy. Czuć swąd palonego plastiku, słychać okrzyki rannych...

PlayStation 2

Nie warto grać. Szkoda czasu, są lepsze pozycje.

- *Wydawca:* 3DO
- *Producent:* Pandemnic
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

5.5

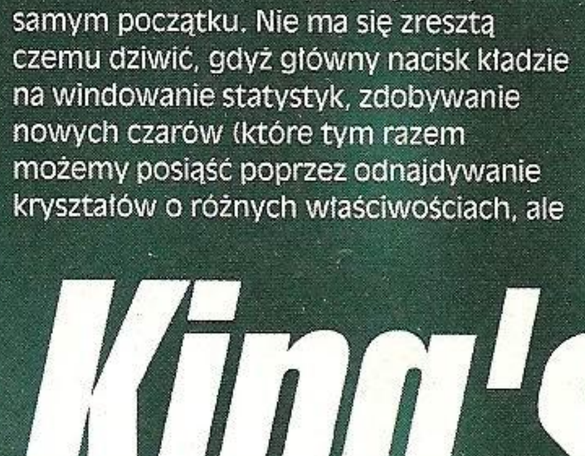
Pojedynek z demonicznym rycerzem należy do najbardziej emocjonujących momentów tej gry. Ale jest potwornie anemiczny.

King's Field
The Ancient City

Po przeczytaniu recenzji Grabarza dotyczącej gry Wizardry, nieco zrzedła mi mina. Szczególnie po ujrzeniu komentarza, jakim została w końcowej fazie opatrzona - "Fanom King`s Fieldów na pewno się spodoba".

Mój smutny wzrok powędrował w górę strony, następnie jeszcze wyżej - ponad gazetę, by zatrzymać się na leżącej nieopodal kopii najnowszej gry ze wspomnianej serii. King`s Field: The Ancient City przeznaczonej do recenzji. Jeszcze bardziej posmutniałem.
Nie ma co ukrywać, iż podobne produkcje nie są moim ideałem rozrywki. Owszem - lubię RPGi, ale raczej ich rdzennie japońską odmianę (vide FF), jakże różną od proponowanych nam rzeźni spod znaku Diablo, czy "tasiemców" polegających na wiecznym podnoszeniu statystyk - takich jak Wizardry.
Pełen czarnych myśli rozpocząłem grę i zostałem mile zaskoczony. "Przynajmniej ja trafiłem na niezgorszą grafikę!" - pomyślałem. I faktycznie tak jest. Od strony graficznej nie mam KF wiele do zarzucenia. Rozgrywkę obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby. Wszystkie obiekty są bryłami 3D i w pełni uzasadniają wydanie KF na tak potężną platformę. Napotkane postacie i potwory również nie pozostawiają wiele do życzenia - jak na grę, gdzie ładna grafika to nie priorytet, jest bardzo dobrze. Nieco kłuje w oczy mała liczba detali, ale i to jestem w stanie przeboleć. Ładne oświetlenie, wrząca lawa, rozmyte tekstury, lochy, ruiny; właściwy serii szaro-bury design również zaliczyłem tu na niewątpliwy plus! Ale już po chwili dręczy mnie ślamazarność ruchów naszego bohatera (dziękuję autorom za zaimplementowanie opcji Run - bieg znacznie ułatwia grę), czy powolność zadawanych przez niego ciosów i koszmarnie długie odstępy pomiędzy kolejnymi atakami. Sam system walki nie odpowiada mojemu ideałowi, ale doskonale wiem, że również on ma swoich nieprzejednanych zwolenników, o czym przekonałem się w pełni, prosząc o komentarz znajomego wielbiciela podobnych gier. Ku mojemu zdziwieniu, nie tylko nie odrzucił go nieco nieprzystępny interfejs, ale wręcz przeciwnie. Był urzeczony!
Po kilku godzinach gry, pozostawiając na chwilę kolejne próby i testy strony technicznej, postanowiłem zająć się jej głębszymi aspektami, które to, miały zadecydować o prawdziwym obliczu tegoż tytułu. I tak jest zaiste. Choć nie jestem fanem King`s Fieldów, kolejne godziny spędzone nad doskonaleniem swojego bohatera, rozwijaniem jego umiejętności, wyposażaniem go w kolejne narzędzia zaczepno-obronne oraz walkę z całym mnóstwem obecnych tu monstrów, nie były czasem straconym. Natomiast dla kogoś, kto żyje podobnymi grami, najnowsza gra z serii King`s Field może okazać się prawdziwą perłą w koronie.
Przedstawiona w grze historia nie należy do bardzo złożonych, przynajmniej na samym początku. Nie ma się zresztą czemu dziwić, gdyż główny nacisk kładzie na windowanie statystyk, zdobywanie nowych czarów (które tym razem możemy posiąść poprzez odnajdywanie kryształów o różnych właściwościach, ale o tym dalej), czy ciągłe zbrojenie się i walkę. Oto widoczny w intrze niewielki przedmiot - kamienny posążek - jest główną przyczyną straszliwych nieszczęść, jakie dotknęły krainę, którą przyszło nam odwiedzić. Naszym zadaniem jest zwrócenie tegoż tajemniczego artefaktu do miejsca, gdzie powinien on się znajdować - Starożytnego Miasta - by zdjąć z niego klątwę. Do tego czasu straszliwe potwory będą stawać na naszej drodze. Jednak nawet one czują strach przed złem, które powróciło... Gdyby nie ostatnie zdanie, można by śmiało stwierdzić, iż nie zagraża nam praktycznie nic nowego;).
Z innowacji, o których powinni wiedzieć fani serii, wypada wspomnieć o kilku elementach, które właśnie dla nich mogą okazać się na tyle istotne, by zadecydować o ewentualnym zakupie. Na początek idą wszelkie części wyposażenia, które w każdej chwili możemy zmieniać wedle uznania, a także sprawdzać ich statystyki i inne szczegółowe dane. Interesująca jest możliwość niszczenia napotkanych barier, takich jak zabite deskami przejścia, czy beczki blokujące drogę do cenniejszych przedmiotów. Wraz ze wzrostem siły bohatera, będziemy więc mogli łamać kolejne zapory, by dostać się do nowych terenów. Urozmaiceniem (a być może - utrudnieniem) jest zużywanie się elementów ekwipunku wprost proporcjonalnie do czasu korzystania z niego. Na szczęście, podczas wędrówki napotkamy osoby będące w stanie je naprawić - zregenerować. Przebudowany system magii oferuje nam teraz czary ofensywne i defensywne oparte na sześciu elementarnych mocach (tu w miarę standardowo: ziemia, ogień, woda, wiatr, światło i ciemność) ściśle powiązanych z koniecznymi do odnalezienia kryształami, umożliwiającymi ich użycie. Ostatnią istotną zmianą jest możliwość nurkowania w zalanych wodą pomieszczeniach, co również rozszerza znacznie możliwości eksploracji.
Tym, co z pewnością ucieszy prawdziwych wielbicieli serii jest naprawdę spora liczba potworów, jakie napotkamy podczas wędrówki. Według autorów jest ich około 120 gatunków, a więc wykluczając te bardzo podobne do siebie, otrzymamy również zawrotną liczbę niemal 100 różnych gatunków monstrów. A niektóre są naprawdę interesujące, co możecie łatwo zweryfikować, patrząc na screeny.
Dla miłośników podobnych gier, KF okaże się z pewnością niewątpliwym produktem "must buy", z uwagi na swą merytoryczną zawartość i bardzo dobrą oprawę audiowizualną. Wątpię jednak, by przeciętny gracz, którego nie pociągają podobne klimaty, mógł określić KF mianem potencjalnego hitu. Myślę, że aby pokochać takie gry, trzeba oswajać się z nimi bardzo długo, a nagłe wejście w świat KF, może okazać się druzgocącą pomyłką, która na zawsze zniechęci do tego typu produktów. Z drugiej strony - od czegoś trzeba zacząć. Sam już nie wiem, ale to chyba właśnie dlatego, iż nie jestem jeszcze gotowy, by w pełni dostrzec i zrozumieć piękno tej gry. I prawdopodob-nie nie potrafię jej docenić. Ale jeśli Ty czujesz TO - prawdopodobnie właśnie znalazłeś rozrywkę na dłuuugie tygodnie.

Gangsta



PlayStation 2

Gra nie jest słaba. Ocena jak najbardziej subiektywna. Sorry...

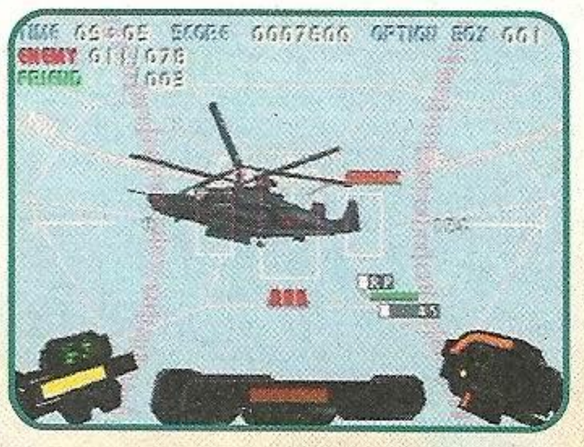
- *Wydawca:* Agetec
- *Producent:* From Soft
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.5

Gun Griffon Blaze



Ogromne maszyny po kolei są wyrzucane z samolotów transportowych. To High-Macs - mechy bojowe. Przy akompaniamencie ostrych gitarowych brzmień, odpalają boostery, dzięki czemu zwalniają tempo opadania.

Jeszcze lecąc, nadziewają się na mocną defensywę wroga. Nie ma czasu do stracenia - trzeba wykonać zadanie... Rzucamy się w wir walki. Zaczyna się Gun Griffon Blaze. To, co jest ukazane w intrze, będzie Waszym udziałem w pierwszej misji. Wchodzimy, wybieramy broń dla naszego mecha, czytamy odprawę, w której zostały wyjaśnione cele i odpalamy misję. Widzimy króciutką animację, jak nasz potwór zbiera się do wyjścia z hangaru i po chwili staje się jasne, że w tym czasie doczytał się pierwszy level. Bach i jesteśmy na polu bitwy. Widok mamy tylko z kabiny i nie można go zmienić. Spoglądam w górę i widzę odlatujące samoloty, z których przed chwilą ja i moja drużyna zostaliśmy wypchnięci. Klimat jest! Popycham gałkę do przodu, co sprawia, że mój mech ochoczo prze przed siebie. Każdy ruch dopalany jest przez boostery, więc mech jest dość szybki. Po chwili okazuje się, że nasza maszyna jest w stanie wzbić się w powietrze i szybować przez dłuższy czas. Jest to jeden z fajniejszych patentów zastosowanych w GGB. Drugim jest zoomowanie, szczególnie przydatne do zdejmowania wrogów z bezpiecznej odległości. Mechem steruje się dwoma gałkami analogowymi i przyciskami na górze pada. Choć na początku może się to wydawać kiepskie rozwiązanie, to po jakiejś godzince grania, okaże się bardzo funkcjonalne i bez najmniejszego potu będziecie sprawnie operować kolosem.

Okey, zaczyna się walka i co widzimy? Tereny naszych działań są naprawdę rozległe. Rozciągają się na jakieś kilka kilometrów kwadratowych każdy. Nasze misje są dość zróżnicowane. Będziemy musieli zdobyć jakąś bazę, zniszczyć fortyfikacje, obronić teren. Całkiem nieźle to wszystko wyszło, a co najważniejsze, czuć, że jest się w

środku potężnej bitwy. Muszę Wam powiedzieć, że kiedy obejrzałem jeden z pierwszych filmików z GGB, pomyślałem sobie: Wow, jeśli w to rzeczywiście będzie się tak grało tak, jak to wygląda... GGB spełnił pod tym względem prawie wszystkie moje wymagania. To, co dzieje się na ekranie, zasługuje na duży, odrębny akapit.

Weźmy sobie na widelec misję w Grecji, gdzie musimy bronić naszych pozycji, zanim nie przybędą posiłki. Walka trwa nieprzerwanie od samego początku do końca. Podlatuję do pierwszego wroga i zaczynam strzelać. Obaj staramy się nawzajem okrążyć, ale mi wychodzi to lepiej (hehe). Przy okazji, precyzyjniej celuję, więc przeciwnik po chwili pada i lecę do następnego. Wokoło atakuje się nawzajem kilkanaście maszyn. W powietrzu śmigają helikoptery i sieją

Zaiste, piękny to widok. Słońce zachodzi, a na polu walki unosi się jeszcze dym spalonych maszyn. Słychać jęki konających...

Cóż, graficzka może i nie pierwszej próby, ale... Gra jest po prostu dobra. Dla fanów mechów obowiązkowa pozycja.

do celów naziemnych. Czołgi ospale suną po ziemi, ale ich operatorzy nie śpią i także dokładają swoje do pożogi. Mechy przeciwników strafe'ując prowadzą niemalże nieprzerwany atak. W głośnikach dudni energiczna muzyka. Samonaprowadzające rakiety i serie pocisków przeszywają powietrze. Można niszczyć wszystkie zabudowania. Żaden, nawet najtwardszy bunkier nie wytrzyma mocnej serii i w końcu zapadnie się. Naprawdę dużo się dzieje!!!

A jak wygląda! Teksturki tradycyjnie proste, ale kolorowe i w wysokiej rozdzielczości. Wszystko śmiga w nienagannych 60 klatkach na sekundę. Wybuchy wywołują ładne efekty świetlne, a trafienie w ziemię lub wodę wyrzuci w górę odpowiednio kupę pyłu lub hektolitry cieczy. Kiedy ktoś trafi w nasz pojazd, to na ekranie wystąpią zakłócenia.

Dźwięki zostały doskonale dopracowane. Odgłosy broni, używania boosterów, komunikaty Twoich skrzydłowych... Wszystko jest na swoim miejscu i jest takie, jakie powinno być.

Nie zawiodłem się na GGB, a to dobrze, bo wiele sobie po tym tytule obiecywałem. Jest tylko kilka misji, ale

to jeszcze nic nie oznacza. Jeśli przez pierwszą z nich można się przebić w kilka minut, to potem nie będzie już tak prosto. Misje są długie i zawsze składają się z kilku elementów. Nie wystarczy ciągle nawijać przed siebie z okrzykiem: Kill'em all! Trzeba pomyśleć strategicznie, sprawdzić pozycję wroga i atakować z najbardziej dogodnej pozycji. Inaczej czeka Was niechybna zguba.

o.g

JEŚLI CHODZI O MECHY...

... to o.g (ciągle) ma coś do powiedzenia.
Odkąd pamiętam, zawsze istniały dwie szkoły, które zupełnie inaczej przedstawiały, jak powinny wyglądać mechy. Pierwsza z nich skłaniała się w stronę tezy mówiącej o rzekomej ślamazarności tych maszyn. Tak, kiedy w końcu człowiek dojdzie do takiego zaawansowania technologicznego, że będzie w stanie skonstruować takie potwory, to z pewnością będą one powolne. Majestatycznie krocząc po polu bitwy, wszystkie pociski wystrzelone w ich stronę, będą dzielnie przyjmować na klatę. Trudno mi się wypowiadać o czymś, co nie istnieje, ale wydaje mi się, że to mobilność mechów powinna być właśnie tym atutem, który stawiałby je wyżej w hierarchii, niż powiedzmy czołgi. Druga strona przedstawia mechy jako nieprawdopodobnie szybkie i zwinne maszyny, w które trudno jest wycelować, a co dopiero trafić. Właśnie z takim przypadkiem mamy do czynienia w GGB.

PlayStation 2

Mechy, znowu mechy. Mnóstwo strzelania i kombinowania.

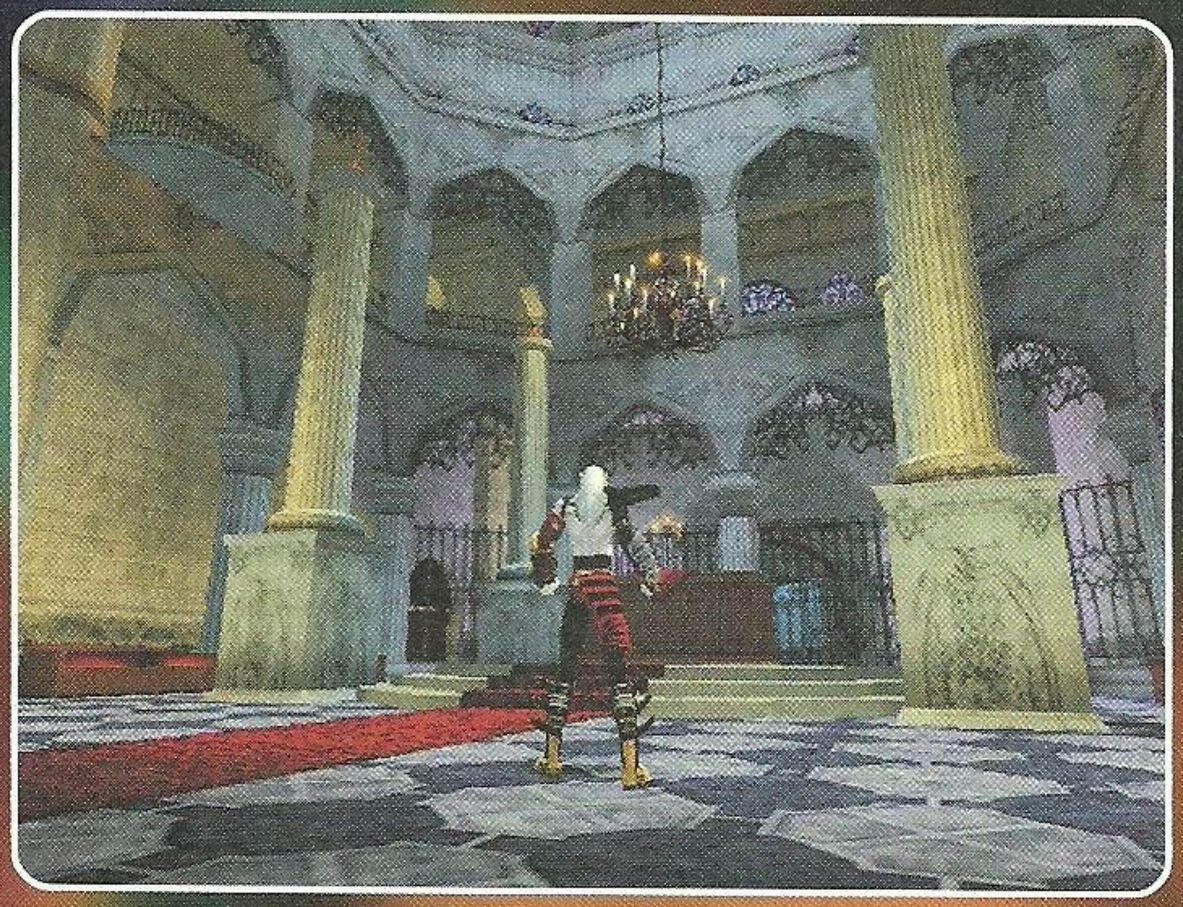
- *Wydawca: WDesigns*
- *Producent: Game Arts*
- *Liczba graczy: 1*

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.2

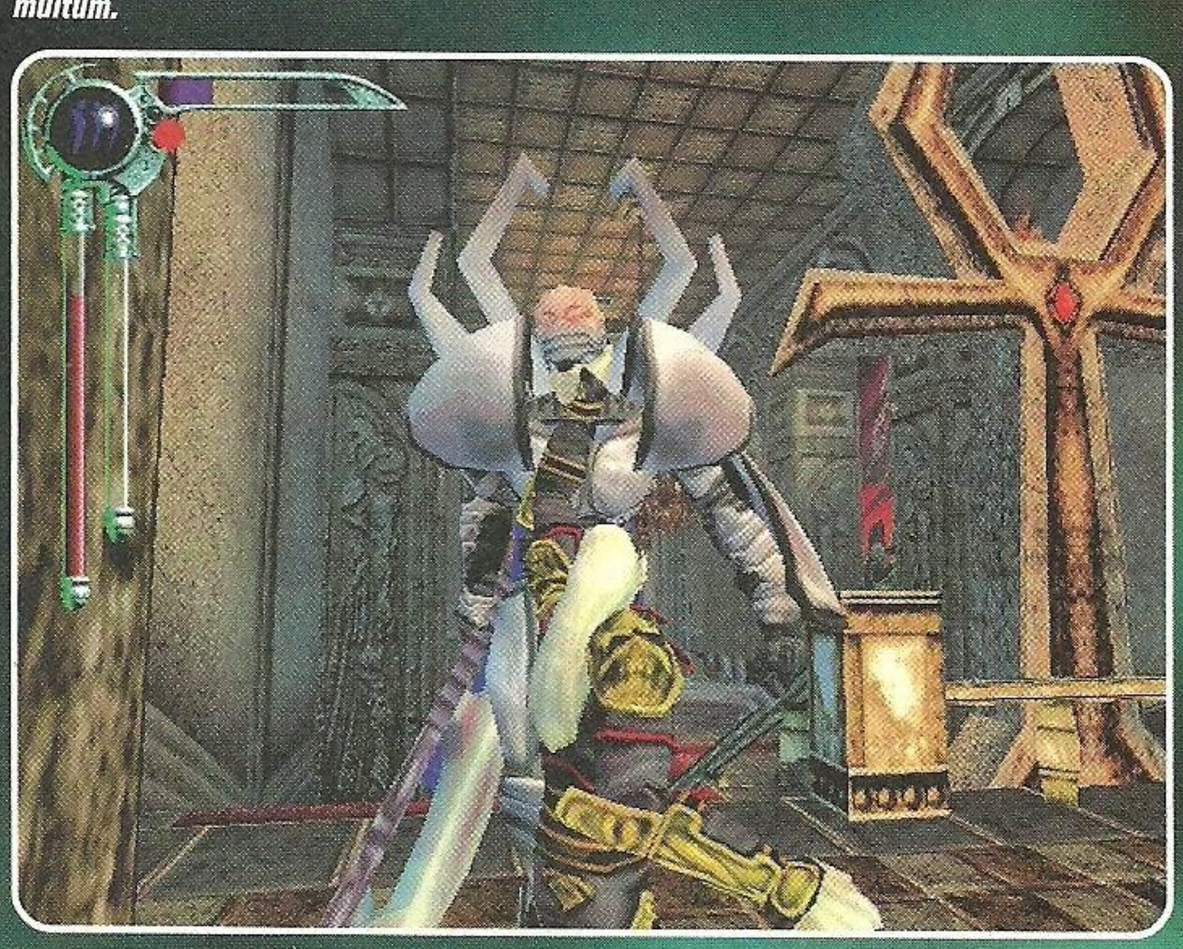
Popatrzcie: niby skomplikowana architektura, ale wszystko osiągnięte małym nakładem środków. Czyli - jest tak sobie.



BLOOD OMEN 2 kontynuuje tradycje scenariusza realizowanego w serii: Blood Omen, Soul Reaver, Soul Reaver 2. Fajnie się to wszystko układa, bo mamy z jednej strony Kaina - władcę Wampirów i Raziela z Sarafanów - istot nadludzkich, ale jeszcze nie Wampirów. Wampiry są złe w najczystszej postaci, zaś Sarafani dobrzy - na swój sposób. Najbardziej cenię całe to universum za przedstawienie uczuć obu stron. Kiedy w serii Blood Omen robimy coś złego, jest to tak samo naturalne, jak czynienie dobra w Soul Reaverze. Medal za to.
A sprawy mają się tak. Otóż Kain został pokonany (polecam Soul Reavera 2) i przesiedział w śpiączce dwieście lat. Teraz przebudził się i... Jest naprawdę wkurzony. Niewiele pamięta, wspomnienia wracają powoli, a tu czasu coraz mniej. Okazało się mianowicie, że Kain nie obudził się sam. Odnalazła go wampirza babeczka imieniem Umah. Poza tym, że niezła z niej sztuka, ma w "życiu" ważną misję. Jaką? Dowiecie się z gry. Teraz ujawnię tylko, że Wampiry podupadają na zdrowiu. Sarafanowie wysprycili się do tego stopnia, że tworzą antywampirze zapory, mają urządzenia do rozpoznawania Wampirów na odległość, itp. Niby konwencja średniowiecza, ale takiego z maszynami. W każdym razie - jak widać - wąpierze dostają łomot. Niedobitki skupiły się zatem wokół organizacji Cabal, która próbuje dotrzeć jakoś do przywódcy Sarafanów i dać mu takie lanie, żeby zapomniał jak się nazywa. Problem w tym, że nikt nie jest dość mocny. I trzeba było obudzić Kaina.
Jeden problem rodzi jednak następne. Taki obudzony Kain jest słabiutki jak niemowlę. Jedyne, co umie, to się zdenerwować, zamienić w mgłę... A żywotny jest jak mysz zbożowa - raz go kopnąć i się wywraca. Ponieważ gra ma konwencję zręcznościówki, będziemy sobie odtąd sunąć przez mroczne scenografie świata Blood Omena i rosnąć w siłę, żeby w końcu móc zagrozić komu trzeba. Niestety - tak się jakoś smutno złożyło, że rośnięcie w siłę opiera się na zasadach znanych z filmu "Nieśmiertelny". By zdobyć jakąś moc, musimy zabić jej posiadacza. A posiadacze? Są zwykle naszymi starymi druhami - na szczęście także zdrajcami Jedynej Słusznej Rasy. Dobrze im tak.
Oto kwitnie przed Wami klimat gry: mroczne otoczenie, proste zagadki a la Tomb Raider, walka, spijanie krwi, pokonywanie bossów, rośnięcie w siłę. Na plus: zdecydowanie jakość scenariusza, który w grach zręcznościowych nigdy nie grzeszył głębią - w tym przypadku można się zainteresować i wciągnąć bez problemu. Bardzo ładnie.
No tak. Ale i nieładnie. Bo za tym wszystkim czai się jedna wielka... słoma. Zacznijmy od glifów, czyli mrocznych mocy. Do wyboru kilka zabawnych możliwości. Można - o czym już pisałem - zmieniać się we mgłę. I mordować przy tym a la Tenchu. Fajnie. Ale jest się powolnym jak żółw. Sytuacje, w jakich przyjdzie nam jej wykorzystywać są

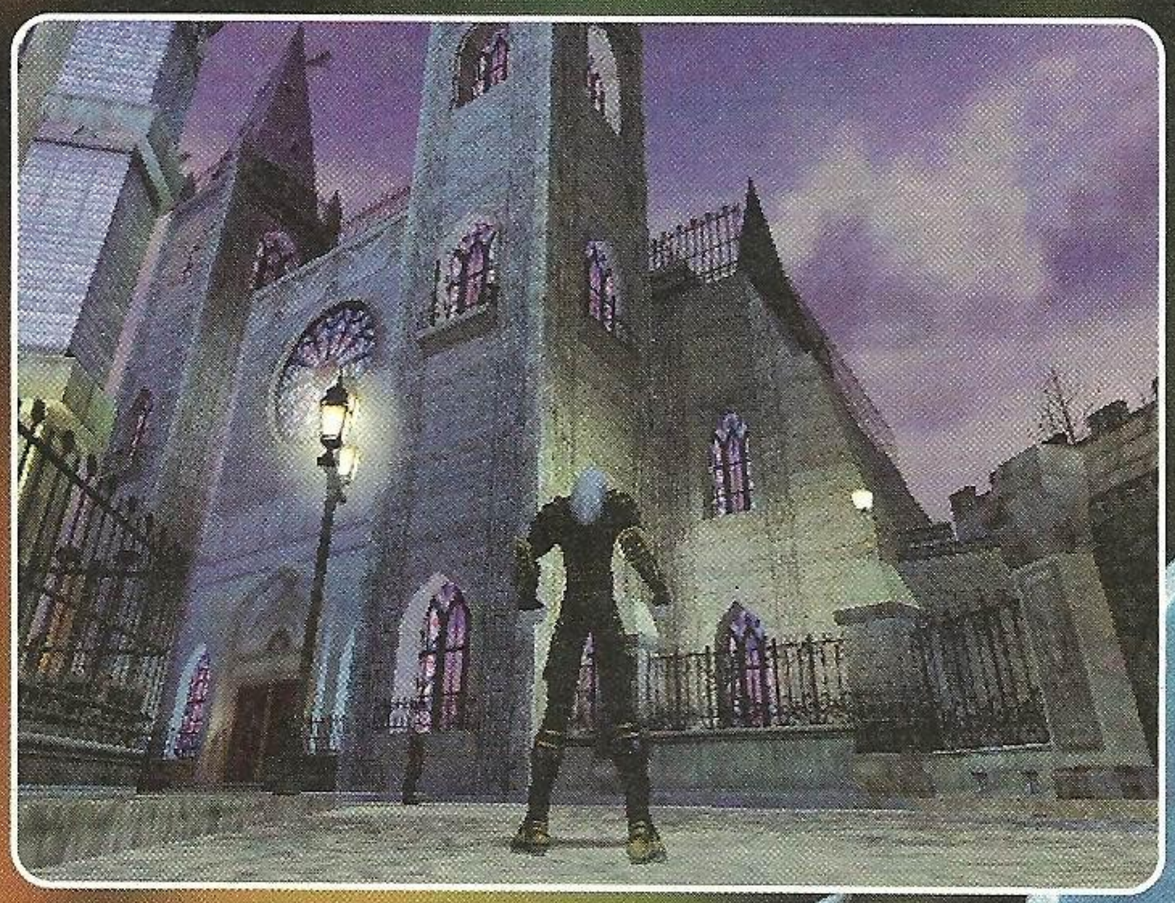
żenujące. Na przykład, kiedy naciskamy dźwignię - drzwi się otwierają. Zbliżamy się do nich - dostrzegają nas strażnicy i zamykają wrota. Cóż za wyzwanie intelektualne! Wystarczy zamienić się we mgłę. No nic. Inne glify: można wpadać w furię, można skakać na kilometr - tu celownik lądowania przypomina ten z Army Men - po ziemi kursuje kółko pokazujące, gdzie ewentualnie wylądujemy i kierujemy sobie je w odpowiednie miejsce. Jest też glif "oczarowania", którym bajerujemy na przykład kobiety i każemy im... Otwierać nam drzwi.
Walka to jeden z podstawowych elementów gry. Możemy walić pazurami, kopać leżących, zabierać im miecze, topory, sztylety - cokolwiek znajdziemy. Mamy do tego proste combosy i suniemy z tym przez grę. Niestety - wszyscy wrogowie, jakich spotkamy, z bossami włącznie, atakują tak sztampowo, jak tylko się da. Okazuje się, że walka nie jest w tej grze żadnym wyzwaniem. W pewnym momencie dochodzi do tego, że ilu wrogów byśmy przed sobą nie widzieli i jak by oni nie byli uzbrojeni i tak wpadniemy sobie w środek, zablokujemy jednym przyciskiem, a drugim wytniemy ich w pień z minimalną stratą energii. Nic po nas nie zostaje. No - nie wiem, czy taki miał być klimat gry.
Dokończmy marudzenia. Zagadki logiczne, czy jak kto woli puzzle, są na tak mizernym poziomie, że zastanawiające jest, po co w ogóle zostały wstawione. Jeśli gdzieś jakaś inna dźwignia ma otworzyć drzwi - jest pewnie schowana tuż za rogiem. Jeśli mamy gdzieś niespodzianie wykonać długi skok, by dostać się do ukrytego miejsca - gdy tylko zaczniemy się kręcić w okolicy miejsca startu, wywali nam napis na pół telewizora, że "Tu właśnie możesz skoczyć sobie daleko i zrób to teraz!". Brrr... Porażka. I koszmar.
Na czym ma polegać w takim razie przyjemność tej gry? Może na spijaniu krwi przechodniów? Nie. Żadna przyjemność. Każdy pokonany wróg wywala się teatralnie na chodnik i możemy go sobie spijać. Z lubością obserwuję zawsze, jak Crystal Dynamics oszczędza na animacji w takich sytuacjach. W Soul Reaverze Raziel podnosi broń tak, że startuje mu ona z ziemi do dłoni. Sprytnie. Kain robi tak samo. Trudno. W Soul Reaverze fajnie za to wyglądało zabieranie dusz - pościg za kulejącymi ofiarami, ich powykrzywiane twarze, wyrywanie ducha z ciała - klimat nieziemski. Proste, lecz fajne. A tu? Spijanie wygląda już tak obrzydliwie, że proponuję to do nagrody: "Brak smaku roku". To już nie jest klimat gry, to jakaś potworna niekonsekwencja. Otóż Kain nachyla się nad leżącym na ulicy zewłokiem i w tej samej chwili zaczyna lecieć gruba struga krwi wprost w jego koszmarnie rozwarte usta. W efekcie wygląda to jak wymiotowanie, gruźlica - nie wiem. W każdym razie debilnie! A zważywszy na fakt, że idziemy przez grę, jak pijany rzeźnik przez farmę kurcząt - po pewnym czasie ma się już tego dosyć. Wszystko wygląda tak samo. Im dłużej śledzi się mechanikę, zachowania i scenariusz gry, tym większe wrażenie, że jest ona niedokończona. Jakaś taka rozpoczęta dopiero. Wczesna beta... Nie wiem. Fajny potencjał, klimat, scenografie, a walki, animacje i powtórki - mnóstwo słomy. I wreszcie na koniec - ładuje się potwornie długo. A jeszcze do tego dogrywa się podczas wchodzenia na nowe lokacje. Animacja spada wtedy do dziesięciu - siedemnastu klatek na sekundę i po prostu trzeba postać w miejscu, zanim się wszystko ustabilizuje i

Jedyne, czego nie można tej grze odmówić to pokaźna liczba walk. Jest ich po prostu multum.

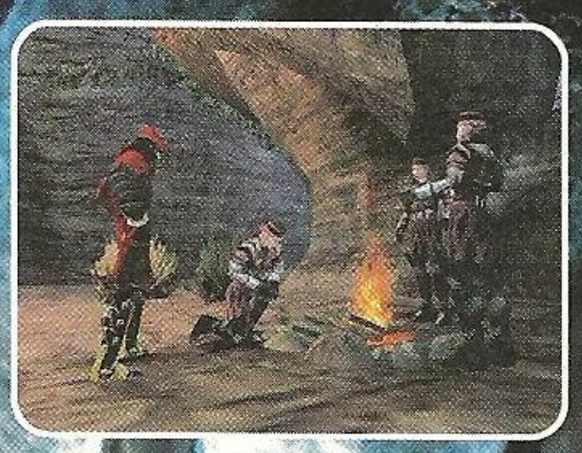


Blood Omen 2

Kain nie jest tak fajnym bohaterem, jak Raziel. Kain to Kain - okrutny kwiopijca, istota bez serca (fizycznie Raziel też go nie ma, ale...). Rzeźnik i siepacz.



załaduje.
A co nadrabia? Przede wszystkim dźwięk. Wspaniałe odgłosy ciemnych ulic, szczekanie psa, kruki, wrony, kroki samotnych przechodniów, cokolwiek. Super.
Eleganckie są też scenografie. Gierka wygląda naprawdę ciekawie. Fakt - czasem rażą puste, ciemne ściany, ale w większości przypadków będziecie pewnie zadowoleni. Cały świat opiera się o idee steelpunkowe. Co to steelpunk? Taki rodzaj fantastyki, w którym miesza się dawne czasy z maszynami. Może to być średniowiecze z maszynami parowymi, albo epoka wiktoriańska, albo nawet dziki zachód. Przykładem steelpunka na dzikim zachodzie jest film "Bardzo Dziki Zachód" ("Wild, Wild West") z Willem Smithem. No i w Blood Omen 2 właśnie takie klimaty mamy. Choć to średniowiecze, mamy maszyny parowe i napędzane dziwną plazmą. Wszędzie coś bucha, przewalają się tłumy, uruchamiają wielkie mechanizmy.
Czas na podsumowanie. Blood Omen 2 może wciągnąć jako gra zręcznościowa. Może też wciągnąć wszystkich tych, którzy lubią obserwować poczynania Raziela i Kaina - zwłaszcza po ostatnich ciężkich przejściach tego drugiego. Ciężko też przejść obojętnie obok klimatycznych scenografii. Na niekorzyść gry przemawia jej prostota. Prostota walki, puzzli i nawet elementów zręcznościowych. Nad Blood Omen 2 nie pracowali kolesie od Soul Reavera 2, więc możecie się spokojnie spodziewać czegoś nowego, ale bez przesady. To przecież w końcu ten sam świat do eksplorowania.
Zawiódł mnie poziom tego wszystkiego. Bo przecież to nie jest gra dla dzieci, zwłaszcza w kraju, gdzie ludzie kupują pociechom w przedszkolach środki rozweselające i beztrosko jedzą frytki. Więc dlaczego u licha zabawa jest taka uproszczona? Tego chyba nigdy się nie dowiemy. Jedyny sposób, w jaki możemy ją sobie utrudnić, to zmiana w opcjach sposobu blokowania. Z permanentnego



(po wciśnięciu przycisku L1), na taki, że trzeba dokładnie wyczuć moment wciśnięcia przycisku przed atakiem - czyli coś a la parowanie w mordobiciach. A potem? Nie wiem... Oczy sobie zasłaniać, czy jak...

Grabarz

PS: Anne Rice pisząc swój cykl wampirzy, zaczynający się od książki "Wywiad z Wampirem", stworzyła pojęcie maskarady. Maskarada to czynności wykonywane przez wampiry po to, żeby nikt nie odróżnił ich od ludzi. Na przestrzeni dziejów tropione przez łowców czarownic, inkwizycję, Watykan i alchemików, wampiry musiały wtopić się w tłum. Kupują sobie domy, udają, że pracują całe dnie, mają siatkę służących, którzy udają, że z ich panem lub panią jest wszystko w porządku. Rozumiecie. A dlaczego piszę o tym przy Blood Omen 2? Po raz pierwszy pomyślałem o maskaradzie, widząc, że Kain oddycha. Otóż wampiry nie muszą oddychać. Są istotami magicznymi. Pomyślałem sobie, że Kain może podtrzymuje maskaradę i wyrobił sobie nawyk ruszania klatką piersiową, żeby trudniej było go zdemaskować. No dobra - mamy już przyczynę. Pal to licho, że tak potężne wampiry mogą mieć maskaradę w nosie. Ale najciekawszy jest fakt, że on, oddychając, rusza klatką piersiową. Otóż klatką piersiową oddychają kobiety - bo nie mogą ruszać brzuchem - zgniótłyby płód, będąc w ciąży. Śmiesznie więc oglądać poczynania groźnego Kaina, który raz się ukrywa, raz nie, a przy tym oddycha jak rasowa damulka pnąc umięśnioną klatkę piersiową. Hehehe... Dopisujcie to, do jakiej kategorii chcecie, ale dla nas, to kolejny dowód na fakt, że zespół autorów gry czeka jeszcze długa droga [illegible] ałości.

Grabarz

Zapamiętajcie sobie na całe życie - żaby nie mają żeber i nie oddychają klatką piersiową! Powiedzcie to autorom gier! I powiedzcie im jeszcze...

PlayStation 2

Jak można tak skopać świetny temat? Prostacka gra.

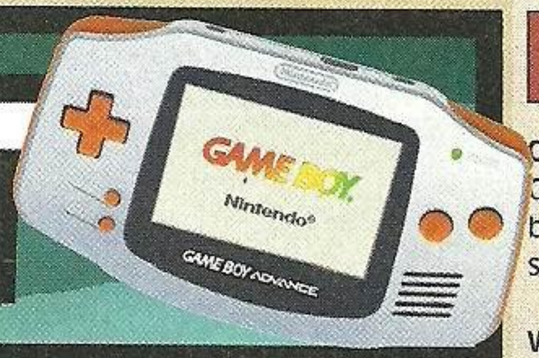
- *Wydawca:* Eidos
- *Producent:* SilKnights
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.8

POCKET



Witamy, witamy! Miesiąc to szczególny, bo wreszcie GameBoy Magazyn zyska miano prawdziwego miesięcznika! I będą spore niespodzianki jeśli chodzi zarówno o wygląd, jak i o szatę. Po raz pierwszy mieliście wpływ na zmiany w polityce pisma. Dlatego wyglądajcie kolejnego numeru, by dowiedzieć się, co w trawie piszczy i poznać od kuchni najpiękniejsze produkcje na GBA w tym miesiącu. A poza tym? Tona zmian i niespodzianek!

pocketto@wp.pl

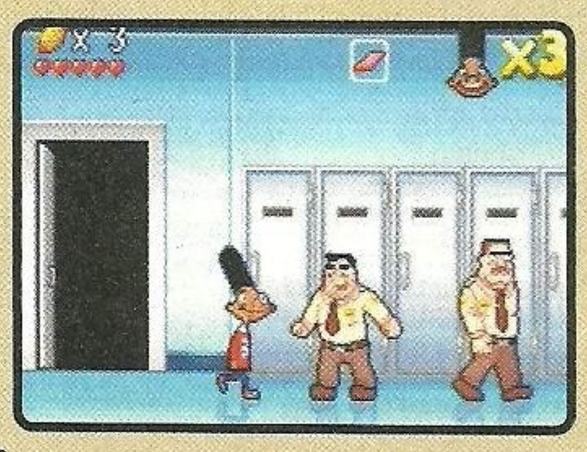
news - news - news - news - news - news

Ubi Soft oficjalnie zapowiedziało pojawienie się na GBA pojedynku największych pustoszycieli galaktyk: Obcych, Predatora i człowieka (heheh). Aliens vs Predator to gra, w której wcielimy się w postać Aliena, Mistycznego wojownika, lub prostego Marine w stanie służby. Kiedy? Gdzie? Jak? Pozostajemy czujni na najdrobniejsze detale. Na razie cisza.

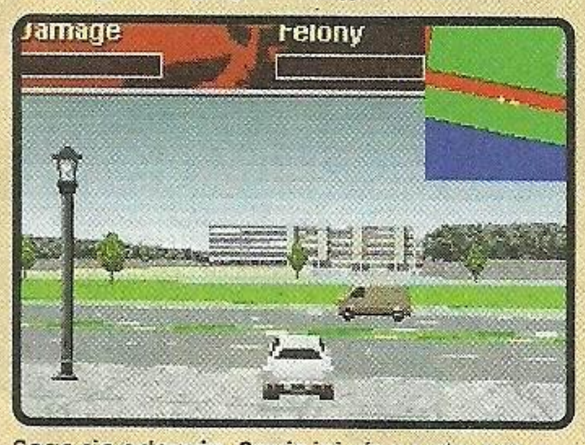
GT Advance Championship Racing 2, to oczywiście wielki powrót wyścigów na GBA. Co więcej - najlepiej sprzedających się wyścigów na GBA na świecie. Co nowego? Do wyboru piętnaście najlepszych samochodów na świecie. Każdy z własnymi parametrami (prędkość, przyczepność, przyspieszenie). Czterdzieści dwie trasy (!!!) w czternastu środowiskach, a do tego wszystkiego zmienne warunki pogodowe. Siedem opcji gry - wliczając możliwości zabawy z kolegą przez kabelek. Do tego digitalizowany głos pilota, który poinstruuje nas na zakrętach i prostych. Wreszcie możliwość oglądania powtórek - tak, tak! I zapisywanie danych bez głupich haseł. Kiedy zagramy? Jesienią tego roku!

Z sąsiedniego podwórka. Pamiętacie F-Zero? Sega planuje zbudowanie automatu do tej gierki - oczywiście w wydaniu de luxe - na potężne maszyny. I zrobienie wersji na Gamecube. Żeby było ciekawiej będzie można przenieść memorkę z GC na automat. Super! A może z GBA też będzie można coś zgrać? I potem na automat? Za wiele wymagamy?

Nickelodeon znów na topie. Pamiętacie filmik Hey Arnold? Otóż będzie związany z tym prosty zręcznościowiec. Do wyboru pięć postaci (Helga, Arnold, Gerald, Babunia i Dziadziuś) kilka poziomów i kupa śmiechu. Najważniejszy jest jednak szczytny cel - wywalenie złego biznesmena, żeby nie zakładał w okolicy kolejnego centrum handlowego. Macie centrum handlowe pod oknami? To wiemy, o co chodzi.

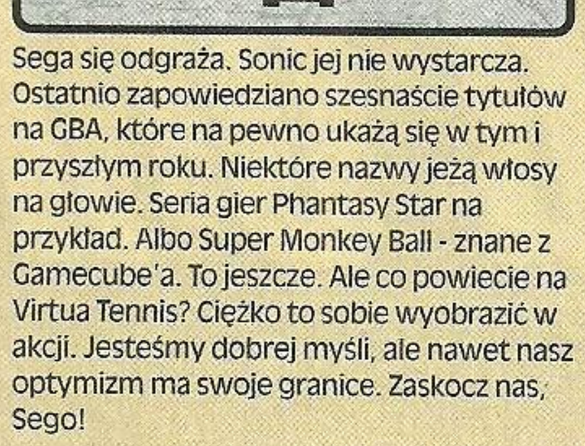


Wreszcie! Driver 2 Advance! Wygląda przemiodnie. Będzie to oczywiście zupełnie nowy silnik gry dla GBA, będą widoczne uszkodzenia pojazdu, ma być niezły silnik fizyki gry. Wspaniałość. A jeszcze opcje do gry multiplayer! Jak na przykład Capture the Flag! To ci kąseczek! I to dla czterech graczy na raz! Zachwycić ma nas także ścieżka dźwiękowa i FX - dokładne odwzorowanie pisku opon, ryk silników, a nawet wrzaski ofiar. Nadchodzi nowa generacja gier! Drżyj świecie!



Sega się odgraża. Sonic jej nie wystarcza. Ostatnio zapowiedziano szesnaście tytułów na GBA, które na pewno ukażą się w tym i przyszłym roku. Niektóre nazwy jeżą włosy na głowie. Seria gier Phantasy Star na przykład. Albo Super Monkey Ball - znane z Gamecube'a. To jeszcze. Ale co powiecie na Virtua Tennis? Ciężko to sobie wyobrazić w akcji. Jesteśmy dobrej myśli, ale nawet nasz optymizm ma swoje granice. Zaskocz nas, Sego!

Dawno temu pokazywaliśmy Wam pierwsze nieśmiałe próby z tym silnikiem graficznym. Dziś mamy nazwę - Star X - giereczka na GBA. Sprawdźcie obrazki. To naprawdę trzeci wymiar. Dwadzieścia i dwie misje walk powietrze-powietrze i powietrze-ląd. Elegancki tryb szkolenia taktycznego, a do tego wszystkiego (podobno!) płynna grafika. Jeśli uda się złożyć do kupy te elementy, zgodnie z tym, co widzimy na obrazkach - gierka może otworzyć pewne nowe horyzonty, nieprawdaż?



Dla dziadków. Kiedy jedne firmy starają się wycisnąć z GBA ile tylko się da, inne bawią się w najlepsze grzebiąc sobie w - za przeproszeniem - śmieciach. Weźmy na przykład zapowiedź: Konami Collector's Series: Arcade Advanced. Oto jakie tytuły znajdziemy w tej składance: Frogger, Scramble, Time Pilot, Gyruss, Yie Ar Kung~Fu, Rush'n Attack. Cóż... Wciąż pamiętamy, że obiecano nam nową Contrę na GBA. Więc prosimy bez mydlenia oczu.

Wraca William "B.J." Blazkowicz! Haha! Otóż to się musiało tak skończyć. Wolfenstein 3D uderzy na GBA! Wszystko już zaklepane - tylko czekać na efekty. Gra, która zmieniła pojmowanie ludzkości, zmieniła kulturę światową, zbudowała życie milionom ludzi na całym świecie, przez swoje klony i gry, które po niej wyrosły - ten megazabytek, spuścizna... Ech! Sześćdziesiąt poziomów strzelania do faszystów, tych zmutowanych i zupełnie normalnych. Cztery rodzaje broni i furkot łusek. Brawo!

Już wkrótce Amerykanie cieszyć się będą platynowym GBA, która to edycja ma być zwieńczeniem pięciu milionów sztuk sprzedanych kieszonsolek w Ameryce Północnej. Śliczny srebrny kolorek z wyrazistą głębią, a do tego wyrazista cena prawie osiemdziesięciu dolarów.

Będzie na GBA gra oparta na universum filmu Shrek. Co więcej wiadomo? Ano niewiele. Osiem postaci i klimat wyścigu. Najbliżej mu podobno ma być do klimatu Mario Kart.

Sensacja! Badania z University of Hsieng (w Chinach) dowiodły, że osoby grające na kieszonsolkach wykazują się wyższą od przeciętnej płodnością. Nie wpływają na to bezpośrednio kieszonsolki, ale masaż zakończeń nerwowych w opuszce kciuka przy jednoczesnym bocznym ucisku drugiego i trzeciego paliczka palca wskazującego - co nie ma miejsca w przypadku joypadów dużych konsol! Ten od dawna stosowany zabieg, znany był w chińskiej akupresurze i masażu shiatsu. Jakież było zdziwienie naukowców, gdy okazało się, że analogicznie uciska ciało ludzkie GameBoy Advance! Prowadzone są badania nad wprowadzeniem terapii GBA do klinik w Chinach. O wynikach będziemy informować.

Magazyn Famitsu pozyskał tajną informację, że Final Fantasy Tactics w wersji na GBA gotowy jest już w trzydziestu procentach. Mniamuśnie! Czekamy!

Technologia Bluetooth trafia pod strzechy kieszonsolkowców. Wraz z pamięcią flash stworzy dla nas sprzęt do bezprzewodowego przekazu informacji do GBA (e-maile, itp). A to wszystko za sprawą firmy X-traFun - są już prototypy takich cartów. Wreszcie brzmi to wszystko jakoś wiarygodnie.

Age of Empires 2

Oszczędzaj zasoby
Gdy jesteś z kimś sprzymierzony nie buduj Market aby uniknąć oddawania sprzymierzeńcom zasobów.

Więcej baz – więcej szans
Aby zwiększyć swe szanse na zwycięstwo zbuduj więcej niż jedną bazę. Najpierw maksymalnie rozbuduj jedną, ufortyfikuj ją porządnie (zbuduj minimum dwa zamki). Teraz wyślij jakąś szybką jednostkę w odległy koniec mapy i wyszukaj miejsce na zbudowanie drugiej bazy. Poślij tam robotnika i rozpocznij budowę. Unikniesz w ten sposób groźby wyeliminowania z gry przez zmasowany atak na jedną z baz.

Fatal Frame

Dodatki za ukończenie gry
Ukończ grę aby odblokować Battle Mode, Ghost List, Sound Test i Special Function, a także nowe stroje.

Alternatywne zakończenie
Ukończ grę na poziomie trudności Nightmare. Uwaga: Musisz grać od początku do końca gry na tym poziomie trudności!

Wybór rozdziału
Ukończ grę na poziomie trudności Nightmare. Pojawi się opcja Chapter w Story Mode.

Koszmar
Ukończ grę w trybie Battle Mode aby odblokować poziom trudności Nightmare.

Spy Hunter

Klasyczny Spy Hunter (mini gierka)
Wybierz agenta na początku gry i zaznacz pusty slot. Wpisz OGSPY jako imię. Jeżeli wpiszesz prawidłowo pojawi się imię i usłyszysz dźwięk. Teraz wpisz własne imię i zacznij grę.

Saliva: Spy Hunter Theme FMV
Wybierz agenta na początku gry i zaznacz pusty slot. Wpisz GUNN jako imię. Jeżeli wpiszesz prawidłowo pojawi się imię i usłyszysz dźwięk. Teraz wpisz własne imię i zacznij grę. Wejdź w System Options, Extras, Movie Player i obejrzyj filmik.

Saliva: Your Disease FMV
Wybierz agenta na początku gry i zaznacz pusty slot. Wpisz SALIVA jako imię. Jeżeli wpiszesz prawidłowo pojawi się imię i usłyszysz dźwięk. Teraz wpisz własne imię i zacznij grę. Wejdź w System Options, Extras, Movie Player i obejrzyj filmik.

The Making Of Spy Hunter FMV
Wybierz agenta na początku gry i zaznacz pusty slot. Wpisz MAKING jako imię. Jeżeli wpiszesz prawidłowo pojawi się imię i usłyszysz dźwięk. Teraz wpisz własne imię i zacznij grę. Wejdź w System Options, Extras, Movie Player i obejrzyj filmik.

Spy Hunter Concept Art FMV
Wybierz agenta na początku gry i zaznacz pusty slot. Wpisz SCW823 jako imię. Jeżeli wpiszesz prawidłowo pojawi się imię i usłyszysz dźwięk. Teraz wpisz własne imię i zacznij grę. Wejdź w

System Options, Extras, Movie Player i obejrzyj filmik.

Early Test Animatic FMV
Wybierz agenta na początku gry i zaznacz pusty slot. Wpisz WWS413 jako imię. Jeżeli wpiszesz prawidłowo pojawi się imię i usłyszysz dźwięk. Teraz wpisz własne imię i zacznij grę. Wejdź w System Options, Extras, Movie Player i obejrzyj filmik.

Cheat mode
„Oszustwa" można odblokować poprzez ukończenie wszystkich zadań w wyznaczonym czasie. Aby je uruchomić wejdź w System Options, Extras, Cheat Grid.

Saliva Spy Hunter Video: Ukończ poziom 1 w 3:40.
Green HUD (Heads Up Display): Ukończ poziom 2 w 3:35.
Saliva Your Disease Video: Ukończ poziom 3 w 2:40.
Night Vision: Ukończ poziom 4 w 3:15.
Early Test Anamatic Video: Ukończ poziom 5 w 3:25.
Extra Cameras: Ukończ poziom 6 w 3:45.
Rainbow HUD (Heads Up Display): Ukończ poziom 7 w 3:10.
Inversion Camera: Ukończ poziom 8 w 3:05.
Concept Art Video: Ukończ poziom 9 w 3:45.
Fisheye View: Ukończ poziom 10 w 3:15.
Camera Flip: Ukończ poziom 11 w 3:10.
Puke Camera: Ukończ poziom 12 w 3:30.
Making Of Video: Ukończ poziom 13 w 2:15.
Tiny Spy: Ukończ poziom 14 w 5:10.
Hover Spy: Ukończ całą grę
Super Spy: Wypełnij wszystkie 65 zadań w grze aby zdobyć nieskończoną ilość amunicji i niezniszczalność swojego samochodu.

Star Wars Jedi Starfighter

Niezniszczalność
Wpisz "QUENTIN" jako kod.

Wyłącz wskaźniki na ekranie
Wpisz "NOHUD" jako kod.

Dodatkowe widoki
Wpisz "DIRECTOR" jako kod. Naciśnij Select aby zmienić widoki lub R1 aby przybliżyć.

Zdjęcia Simona
Wpisz "SIMON" jako kod.

Statek: Advanced Freefall
Zdobądź złoty medal w Act 3, Mission 1 aby odblokować ten statek.

Statek: Advanced Havoc
Zdobądź złoty medal w Act 3, Mission 3 aby odblokować ten statek.

Statek: Advanced Jedi Starfighter
Zdobądź złoty medal w Act 2, Mission 4 aby odblokować ten statek.

Statek: Advanced Zoomer
Zdobądź złoty medal w Act 2, Mission 3 aby odblokować ten statek..

Statek: Republic Gunship
Zdobądź złoty medal Act 3, Mission 5 aby odblokować ten statek.

Statek: Sabaoth Fighter
Zdobądź złoty medal w Act 2, Mission 5 aby odblokować ten statek.

Statek: TIE Fighter
Zdobądź złoty medal w Act 1, Mission 4 aby odblokować ten statek.

X-Wing
Zdobądź złoty medal w Act 1, Mission 3 aby odblokować ten statek.

Statek: Slave 1
Zdobądź złote medale we wszystkich misjach aby odblokować ten statek.

Digimon Rumble Arena

Black WarGreymon
Graj na dowolnym poziomie trudności, dojdź do przedostatniej walki bez żadnej porażki w rundzie. Podczas walki z ostatnim Digimonem przed Reapermonem pojawi się BlackWarGreymon i wyzwie cię do walki. Pokonaj go, a także Reapermona bez porażki w rundzie, a go odblokujesz.

Gallantmon
Wpisz "KIMJOY" jako hasło aby go odkryć.

Imperialdramon
Wpisz "LINMON" jako hasło aby go odkryć.

Imperialdramon (Paladin mode)
Wpisz "ROYBOY" jako hasło aby go odkryć.

Impmon
Ukończ grę wszystkim trzema postaciami z sezonu trzeciego aby odkryć Impmona.

MegaGargomon
Wpisz „MINNYN" jako hasło aby go odkryć.

Omnimon
Wpisz "SERIUS" jako hasło aby go odkryć.

Reapermon
Ukończ grę aby go odkryć.

Sakuyamon
Wpisz "KENSAN" jako hasło aby go odkryć.

WarGreymon
Wpisz "QRIOUS" jako hasło aby go odkryć.

Burnout

Wszyscy kierowcy
Na ekranie tytułowym naciśnij: R2(3), L1, Trójkąt, L2(3), R1, Kwadrat.

Bonusy
Ukończ grę aby odkryć Free Run (nie ma pojazdów na drogach), Free Run Twin (to samo tyle, że dla dwóch graczy) i Credits.

Tryb Face Off
Ukończ Championship aby odkryć tryb Face Off – przeciwnikiem jest Roadster.

Roadster
Pokonaj go w Face Off aby go odblokować i odkryć kolejny Face Off przeciwko innemu samochodowi.

Towtruck
Graj w Championship dopóki nie odblokujes Face Off 2 (Special Options). Pokonaj go.

Virtua Fighter 4

Klasyczne pozy zwycięzcy
Użyj stworzonego zawodnika i uzyskaj w rankingu poziom drugi. Przytrzymaj Pięść + Kopniak + Blok podczas powtórki po zwycięskiej walce – postać wykona klasyczną pozę zwycięzcy. Analogicznie - dojdź do poziomu trzeciego i przytrzymaj Pięść + Kopniak, a zobaczysz kolejną klasyczną pozę.

Postać jak z Virtua Fighter 1
Dojdź do przynajmniej do poziomu pierwszego w rankingu stworzoną postacią. Wybierz tą postać i trzymaj Pięść + Kopniak dopóki nie zacznie się walka.

Inne tło w głównym menu
Wejdź w "Options", wybierz "Settings", a potem "Game" i wciśnij L1 + R1.

Training Stage 1 w trybie Versus
Stworzonym fajterem dojdź do poziomu pierwszego w rankingu aby odkryć tę planszę w trybie Versus.

Training Stage 2 w trybie Versus
Stworzonym fajterem osiągnij poziom piąty w rankingu aby udostępnić tę planszę w trybie Versus

Training Stage 3 w trybie Versus
Stworzonym fajterem osiągnij poziom Monarch w rankingu aby odblokować tę planszę w trybie Versus

Dural's stage w trybie Versus
Stworzonym fajterem osiągnij poziom Emperor of Great Emperor aby odkryć tę planszę w trybie Versus

Dural
Pokonaj Dural w trybie Kumite aby ją odkryć.

Training trophy
Ukończ Trial w trybie Training stworzonym fajterem – nad paskiem energii będzie odtąd widoczna ikonka – odznaczenie.

Tarazn Untamed

Jane
Ukończ zadania Terk'a w pierwszym świecie aby grać Jane w narciarskich i surfingowych zadaniach.

Porter
Ukończ zadania Terk'a w drugim świecie aby grać Porterem w narciarskich i surfingowych zadaniach.

Terk
Ukończ trzy zadania Terk'a w finałowych poziomach gry aby go odkryć.

Eve of Excintion

Bonusy
Ukończ grę aby odkryć tryby: Survival i 3 Minte Attack.

Twin Daggers
Ukończ grę i zasejwuj zaraz po napisach końcowych. Załaduj zachowaną grę, a rozpoczniesz ją z Twin Daggers – najlepszą bronią w całej grze.

Drakan The Ancients Gates

Nietykalność
W czasie gry wciśnij i przytrzymaj L1 + R2 + L2 + R1 (wciskaj w tej kolejności) i wklep: X, Dół, Trójkąt, Góra, Kółko, Prawo, Kwadrat, Lewo.

Podniesienie o jeden poziomu czarów
W czasie gry wciśnij i przytrzymaj L1 + R2 + L2 + R1 (wciskaj w tej kolejności) i wklep: Góra, Dół, Lewo, Prawo(2), Lewo, Dół, Góra. Powtarzanie kodu powoduje dalszy przyrost poziomu czarów.

Podniesienie o jeden poziomu postaci
W czasie gry wciśnij i przytrzymaj L1 + R2 + L2 + R1 (wciskaj w tej kolejności) i wklep: Kwadrat, Trójkąt, Kółko, X, Prawo, Dół, Lewo, Góra. Powtarzanie kodu powoduje dalszy przyrost poziomu postaci.

Zdrowie
W czasie gry wciśnij i przytrzymaj L1 + R2 + L2 + R1 (wciskaj w tej kolejności) i wklep: Trójkąt, Dół, Kółko, Lewo, Kwadrat, Prawo, X, Góra.

Kasa
W czasie gry wciśnij i przytrzymaj L1 + R2 + L2 + R1(wciskaj w tej kolejności) i wklep: Kółko, Kwadrat, Prawo, Lewo, X, Trójkąt, Dół, Góra. Po każdym wklepaniu tego kodu, kasa zwiększa się o 10000.

GoDai Elemental Force

Wybór poziomu
W głównym menu wklep: L1, L2, X, Trójkąt, L1, L2, X, Trójkąt. Uwaga: Kod może być także uruchomiony podczas gry.

Wszystkie postacie do multi-player'a
W głównym menu wklep: R2, Kółko, X, Kwadrat, Trójkąt, Prawo, Dół, Lewo, Góra, L2, L1, Kółko, Kwadrat, L1, L2, L1, Kółko, L2, Kwadrat.

Nietykalność
Zacznij grę dla pojedynczego gracza. Zapauzuj i wklep: L1, L2, Kółko, Kwadrat, L1, L2, Kółko, Kwadrat.

Łup i trup
Zacznij grę dla jednego gracza. Zapauzuj i wklep: L1, L2, Lewa gałka analogowa - Góra, Lewa gałka analogowa - Dół, Lewa gałka analogowa - Lewo, Lewa gałka analogowa - Prawo, Trójkąt, Kwadrat, X, Kółko.

Cała magia
Zacznij grę dla jednego gracza. Zapauzuj i wklep: R1, R2, L1, L2, X, Trójkąt, Kółko, Kwadrat.

Grandia 2

Alternatywna gra
Ukończ grę i zacznij od nowa. Nowe przedmioty będą się pojawiać w różnych lokacjach.

Book Of War
Aby zdobyć Book Of War, wygraj Walnut Game sześć razy. Kiedy wrócisz, dostaniesz Book of War.

Świetne przedmioty
Gdy dojdziesz do rodzinnego miasta Roan'a, idź do domu żeglarza. Gdy wygrasz z nim „na rękę", zdobędziesz informację. Teraz Millenią pokonaj go znowu, a zdobędziesz przedmioty, które są w jego posiadaniu.

Special Stage
Gdy Roan (King Roan) przyłączy się do drużyny, wyjdź z Palace. Udaj się do Raul Hills, jak dotrzesz, pojawi się Special Stage. Możesz tu trenować, ile zechcesz.

Jeremy McGarth Supercross

Niekończące się Turbo
W głównym menu, naciśnij: R2, L1, Kwadrat, Kółko(3). Jeżeli wklepiesz kod prawidłowo, w lewym dolnym rogu ekranu zamiga potwierdzenie.

Shadowman 2econd coming

Nazywam się Michael LeRoi. Ludzie mówią na mnie z francuska: Miszel Lerua, zamiast Majk Liroj - z amerykańska. Ale kij z tym. Jestem bowiem Shadow Manem, istotą żyjącą na krawędzi dwu światów...

Txt: Flik

Ołtarz

W grze zbieramy pomarańczowe jajka zwane Codeuxami. Możemy je potem wymienić na większą ilość posiadanej many, lub energii życiowej. Ołtarz, na którym je składamy, znajduje się w podziemiach kościoła w Lousianie, jednak możemy tam iść dopiero po zdobyciu L'inferno. Podwyższenie o jedną kreskę zabiera nam 10 Codeuxów.

Broń

Magnum/Shadowgun - najlepsza broń dal Shadowa, jej siłę możemy ustalać poprzez długość trzymania spustu.
0.9 GMPG - lepsza wersja poprzednika, uzbrojona w raczej mało skuteczny granatnik.
Shotgun - po prostu strzelba, długo się ładuje, nie polecam.
Assasin Rifle - snajpera, może być niezła, jeśli ma się cierpliwość. Niezbędna do niektórych zadań.
Pistol - ot zwykły pistolet, nic specjalnego.
MP 9098 - karabin, najczęściej używany.
Nail Gun - pistolet na gwoździe. Raczej zabawka.

Voodoo Magic

W zasadzie potrzebna jest tylko L'inferno, ale można zdobyć jeszcze trzy dodatkowe, nie podaję ich dokładnej lokalizacji, a jedynie poziom, na którym są.
L'inferno - umożliwia teleportacje miedzy ogniskami.
L'orage - wystrzeliwuje naprowadzaną wiązkę. Ireland.
Guere - podwyższa siłę rąk. Lousiana.
Mort - ogromna fala szokowa zmiatająca wszystko. Bone Yard.

Voodoo Weapon

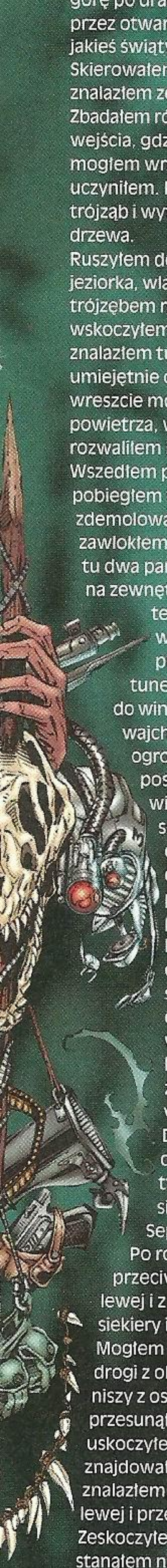
Voux - księżyc strzelający ognistym pociskiem.
Incinerer - wąż o bardzo podobnym działaniu.
Colle - mrówka, zostawiająca ładunek wybuchowy, służy do rozwalania ścian.

Gotowi? Zapraszam do opisu przejścia gry.

Opis przejścia

Znowu w domu, czyli w krainie cieni. Ruszyłem przed siebie, zagłębiając się w wąwóz. Na półce po lewej leżał miś, ale był za wysoko, bym mógł go dosięgnąć. Wybiłem wszystkich umarlaków, którzy stanęli mi na drodze i mogłem przeturlać się pod bramą z lewej. Korytarzem dotarłem do placu w wężami, który opuściłem używając drabinki z lewej. Nieco dalej uczepiłem się liny i tym sposobem pokonałem wąwóz. Kolejny skalny tunel zaprowadził mnie do pieczary z jeziorkiem krwi. Przepłynąłem do półeczki i wcisnąłem żółty guzik. Brama z lewej otworzyła się i ruszyłem dalej. Przesadziłem przepaść i znalazłem w końcu misia (Teddy Bear). Zaraz też przeteleportowałem się. Do Lousiany. W znajomej knajpie (Wild at Heart) pojawiło się kilku przyjemniaczków. Po krótkiej walce, ruszyłem na zaplecze. Na piętrze przeszukałem wszystkie cztery pokoje, by znaleźć pistolet na gwoździe, mapę i tom. Uzbrojony w ten ostatni przedmiot, otworzyłem wyjściowe drzwi na parterze. Ruszyłem ulicą w prawo, a potem znów w prawo, by zawlec swe kości do placu z posągiem anioła. W przeciwległym rogu była brama, którą otworzyłem tomem. Mijając wioskę, znalazłem wreszcie wąwóz, którym czym prędzej pospieszyłem.
Dotarłem w końcu do rozdwojenia i ufając intuicji, wybrałem lewą odnogę. Dzięki linie, nieco dalej, dostałem się do pieczary. Podążałem w głąb, aż drogi nie zagrodziła mi wysoka skała. Złapałem się krawędzi z prawej i na rękach przeszedł do wejścia wyżej. Na polanie, która znajdowała się nieco dalej, otworzyłem wrota kościelne i wszedłem do środka (Haunt Fort Hurch). Kiedy Netty wyjaśniła mi sytuację i dała maczetę, ruszyłem na poszukiwanie starego kumpla: Jauntiego. W tym celu opuściłem kościół prawym przejściem. Ruszyłem wąwozem i na rozdrożu pobiegłem w lewo, by pozbierać przydatne rzeczy z chatki. Wszedłem znów w wąwozy z lewej i puściłem się w prawo, a potem za barakiem w lewo. Znalazłem Jauntiego zwisającego z gałęzi (Mapow Tree).
Kiedy go uwolniłem, przenieśliśmy się do kościoła. Na miejscu Jaunty "zachorował" i musiałem przynieść mu dziesięć ptasich czach. Najpierw jednak zeskoczyłem do piwnicy kościelnej, by w korytarzu nieco dalej wyczesać siekierkę. Wróciłem się kawałek do miejsca, gdzie przed liną było rozdwojenie i skręciłem w prawo. Rozwaliłem zabite dechami drzwi w domku opodal i wziąłem ze środka karabin snajperski. Wszedłem za domek i z daleka strzeliłem ze snajperki do wybuchowych beczek. Dalej było jeziorko. Wziąłem z pomostu pierwszą czachę i przeprawiłem się przez wodę. Znowu rozwaliłem beczułki i z otwartego tunelu wyleciał na mnie ptak. Zdjąłem go karabinkiem i zabrałem czaszkę. W tunelu za beczkami było jezioro i przystań z łódkami. Nad wszystkim fruwały kościste ptaki. Zdjąłem je wszystkie i wskoczyłem do wody, aby pozbierać czaszki. Kilka brakujących ptaszyn znalazłem za mostem z przodu, tam gdzie jezioro zakręcało w prawo. Wróciłem potem do Netty, która rzuciła czar ochronny na chorego Jauntiego i dała mi kartkę od Deacona.
Po rozmowie, postanowiłem poszlajać się po mieście, zanim zawitam na cmentarz. Ruszyłem w prawo i na skrzyżowaniu rozwaliłem beczki z lewej. W budynku za wyrwą znalazłem po przesunięciu bloku skalnego, pistolet. Opuściłem posesję i w ścianie, w prawym końcu uliczki, także wysadziłem beczki. Tam z kolei ukryty był księżyc. Znów wróciłem na ulice i podobnie jak przedtem, dostałem się do mieszkania z lewej od placu z aniołem. W mieszkaniu była strzelba, którą skrzętnie zarekwirowałem. Po wyjściu na plac, ruszyłem prosto i dotarłem na cmentarz. Skręciłem w prawo i wdusiłem żółty guzik miedzy posągami aniołów. Dzięki temu, otworzyła się brama za mną, prowadząca do kryjówki Deacona. Pospieszyłem więc tam i otwierając parę drzwi, znalazłem samego właściciela katakumb. Po rozmowie z nim, przeniosłem się do drzewa, gdzie wisiał Jaunty i wysadziłem beczki z tytu.
Podążając skalnym korytarzem, stanąłem przed kolejnym jeziorkiem z domkiem z prawej. Wskoczyłem do wody i popłynąłem w prawo, tam gdzie skalne ściany zwężały się. Znalazłem tam zgrupowanie baraków. W środku czekał na mnie karabin i wąż. Wróciłem do jeziorka z chatką i przeprawiłem się na prawy brzeg. Tam w skalnym tunelu wskoczyłem do oczka wodnego i przepłynąłem na

stronę. Na wielkim placu, na którym stanąłem, było coś w rodzaju hangaru. W budce z lewej rozwaliłem przycisk. Okrążyłem hangar i po drabinie dostałem się do kolejnego przełącznika. Kolejna budka z guzikiem była dokładnie naprzeciwko pierwszej i tam właśnie pobiegłem. Kiedy ze złomowałem, co trzeba, zająłem się ostatnim guziczkiem, który znalazłem obok drugiego. Dzięki temu mogłem wejść do hangaru. Tam zszedłem do piwnicy i w końcu stanąłem w jaskini z kładką prowadzącą do zamkniętych drzwi. Zeskoczyłem na dół i zająłem się dźwigniami w ścianach po lewej i prawej. Ruszyłem z powrotem na górę po drabinie z prawej. Przeszedłem przez otwartą bramę i znalazłem się w jakieś świątyni (Sepulchre 1).
Skierowałem się od niszy w prawo, gdzie znalazłem zegarek (Pocket Watch). Zbadałem również korytarz na wprost wejścia, gdzie leżał sigil. W końcu mogłem wrócić do Deacona, co też uczyniłem. Po krótkiej gadce, dostałem trójząb i wyteleportowałem się do drzewa.
Ruszyłem do przodu i kiedy dotarłem do jeziorka, wlazłem za chatkę. Tam trójzębem rozciąłem pajęczynę i wskoczyłem do bajora za nią. Pod wodą znalazłem tunel, którym poszedłem, umiejętnie omijając wirniki. Kiedy wreszcie mogłem zaczerpnąć świeżego powietrza, wylazłem na brzeg i rozwaliłem kolejny panel na ścianie. Wszedłem po schodach na górę i pobiegłem w lewo. Tutaj w stróżówce, zdemolowałem kolejny przycisk i zawlokłem tyłek do wieży. Zniszczyłem tu dwa panele: jeden w środku, a drugi na zewnętrznej ścianie baszty. Dzięki temu uzyskałem dostęp do wajchy w lewym rogu. Po jej przełożeniu, ruszyłem skalnym tunelem z prawej. Dostałem się do windy, którą uruchomiłem, wajchą w środku. Na górze była ogromna hacjenda, którą postanowiłem zwiedzić. W wielkim salonie, ruszyłem po schodach i przeskakując przez dziurę w galerii dotarłem do dźwigni. Otworzyłem nią przejście z lewej w przedsionku. Za nim była tylko kolejna wajcha, która otworzyła pokój po drugiej stronie. Przerzucając kolejną dźwignię, otworzyłem drzwi w salonie. Znalazłem tam kolejną wajchę (z którą zrobiłem to samo, co wcześniej) oraz tunel z lewej. Dotarłem nim do bramy, którą otworzyłem dźwigniami na tylnej ścianie. Znów znalazłem się w jakieś świątynie (Dark Sepulchre 2).



Po rozprawieniu się z przeciwnikami, wszedłem do nisz z lewej i z prawej, gdzie kręciły się siekiery i przełożyłem dwie wajchy. Mogłem teraz wybierać kolejne dwie drogi z obu stron. Ruszyłem prawą. W niszy z ostrzami. Skręciłem w prawo i przesunąłem skalny blok. Szybko uskoczyłem w bok, gdyż pode mną znajdowały się kolce. W sali, w której się znalazłem, przesunąłem bloki skalne z lewej i przełożyłem dwie wajchy za nimi. Zeskoczyłem także do dołu na środku i stanąłem na przycisku. Wysunęło to słupy w sali. Teraz odsunąłem blok skalny z prawej. Schodki za nim zaprowadziły mnie na górę. Wskoczyłem na drugi słup i złapałem się krawędzi w ścianie z boku. Na rękach dostałem się do kolejnego

słupa. Po nim wszedłem do bramy, która zaprowadziła mnie do wajchy. Po jej przełożeniu, wróciłem się w miejsce gdzie, wybrałem najpierw prawą ścieżkę. Teraz ruszyłem tą z lewej. Znowu za ostrzami przesunąłem głaz i w sali poprzerzucałem dźwignie. Wdrapałem się na słupy i po nich dostałem się do miejsca, gdzie znalazłem kolejną dźwignię. Po jej przerzuceniu, przeszedłem przez bramę z lewej i mogłem zmierzyć się z pierwszym szeryfem (Recent Vault). Wyjąłem trójząb i trzaskałem, ile wlazło, a kiedy bydlak zaczynał latać, odnawiałem sobie energię, jednocześnie unikając jego strzałów. Musiałem także uważać, kiedy lądował, gdyż podmuch z jego cielska potrafił mnie powalić. Teraz mogłem już przejść przez bramę do Gehenny. Znalazłem się w dość nieprzyjemnym miejscu (Recent Vault), ruszyłem więc przed siebie. Dotarłem w końcu do ogromnej sali z ruchomą podłogą (Pit). Kraty z przodu za wielkim posągiem otworzyły się, gdy ukatrupiłem wszystkie gargulce. Cos mi mówiło, że będzie trzeba zabijać wszystko, by dostępna była droga dalej. Przebiegłem obok posągu. Znalazłem tu mapę i ostrza naramienne. Ruszyłem w lewo do komnaty z pozamykanymi sigilami (Sigil Chambers). Ruszyłem w lewo. W sali zeskoczyłem na dół i po przełożeniu wajchy, wróciłem po drabinie na podwyższenie, by po słupach udać się do przejścia po drugiej stronie. Obok zauważyłem drugie przejście, ale na razie podążyłem tym otwartym. Nacisnąłem guzik który zjechał i wróciłem się do drugiego korytarza. Za nim był sigil oraz przejście w lewo. Kolejna komnata była zbudowana tak samo jak poprzednia, z tym, że po przełożeniu wajchy, wysunął się murek. Szybko wdrapałem się na niego i przedostałem na drugą stronę zanim się schował. Przełożyłem kolejną wajchę (wysunęła się drabinka w razie gdybym spadł) i wszedłem do komnaty z przodu (z prawej znowu było zamknięte przejście).
Po naciśnięciu guzika, wysunęły się półki u góry. Wdrapałem się tam i omijając ostrza, skakałem z jednej na drugą. Dostałem się do wajchy, która otworzyła przejście w sali z murkiem. Zanim znalazłem kolejny sigil i drogę w lewo. Znowu czekał mnie sala z murkiem. Zrobiłem, co trzeba i przeskoczyłem do przejścia z lewej. Zanim były dwie wymijające się nad kolcami belki. Wyczekałem odpowiedni moment i przeskoczyłem z jednej na drugą, by wdusić guzik. Wróciłem do sali z murkiem, który już opadł. Najpierw przerzuciłem wajchę z lewej (drabinka), a potem zszedłem na dół, by wysunąć mur. Dzięki skróconej drodze (skakałem z drugiego przejścia), dotarłem dalej. I mogłem zagarnąć ostatni sigil. Wróciłem do pokoju z ruchomą podłogą i odszukałem przejście z tym samym znakiem, jaki był w na książce (w linijce uzbieranych teraz sigili). Dzięki temu znalazłem się w Russia. Znowu przywitały mnie jakieś zimne lochy (Rescent Vault). Ruszyłem w prawo do korytarza. Tam wskoczyłem na półkę z lewej i zagiąłem

wajchę. Ruszyłem dalej, lecz na górze wydawało się, że nie ma drogi. Ale tam, gdzie kończyła się półka, były niewidzialne lodowe bloki. Po nich dostałem się na drugą stronę, gdzie znalazłem mapę i przerzuciłem wajchę. Wróciłem się na półkę i ruszyłem przejściem z prawej. Przełożyłem tu kolejną wajchę i trafiłem na salę z kolcami. Najpierw doskoczyłem do półki z lewej, gdzie zagiąłem wajchę oczywiście. Potem kicnąłem do półeczki z prawej. Stąd skoczyłem na drabinę i dzięki tym zabiegom, dotarłem do komnaty z trzema przejściami. Ruszyłem tym otwartym i przerzuciłem w każdym z nich wajchę. Dzięki temu otworzyła się trzecia brama. Za nią znalazłem salę z dźwignią w rogu i blokami kamiennymi. Po przełożeniu tej pierwszej, wspiąłem się na skały i wziąłem sigila. Przeskoczyłem do przejścia z lewej i po przełożeniu wajchy, wjechałem na górę windą. Zeskoczyłem na dół i zagiąłem kolejną dźwignię. Wszedłem po drugich schodach i znalazłem się w jakichś ruinach (Forgotten Ruins). Ruszyłem do przodu i otworzyłem szopę z lewej, gdzie był inferno.
Dzięki niemu przeteleportowałem się przez kraty z lewej i prostą już drogą dotarłem do chaty (The Forest Hut). Była tam strzelba i nic poza tym. Opuściłem polankę skalnym tunelem w prawym dolnym rogu. Kolejną polankę przemierzyłem szybko kierując się w lewy róg, gdzie było zejście do kopalni. Ruszyłem nim i w końcu byłem na samym dole. Teraz skierowałem się tunelem obok. Przerzuciłem wajchę obok krat z ogniskiem teleportacyjnym i ruszyłem otwartym obok przejściem. Rozwaliłem wszystkie niebieskie kule trzymane przez posągi i w sali dalej mogłem wejść na platformę i po lince dostać się do sigila. Dzięki temu otworzyłem kolejne drzwi. Korytarz, który był za nimi, zaprowadził mnie do sali z wodą. Przerzuciłem kolejno trzy wajchy z lewej i wskoczyłem na platformy, które wysunęły się z wody. Po nich dostałem się do drabiny. Ta zaprowadziła mnie do zamkniętej bramy. Wsunąłem głaz obok i po walce ze stworami, mogłem położyć łapę na kolejnym sigilu. Wróciłem do krat i skorzystałem z ogniska. Ruszyłem korytarzem w górę przeskakując przez wodę. Znalazłem się w końcu w jakiejś wiosce (The Bell Tower). Kiedy wyczyściłem teren, udałem się do szopy w lewym rogu, by zdobyć karabin. Wreszcie przeszedłem przez bramę z przodu i skalnym tunelem dotarłem do jeziorka (Icy Lake) i szeryfa. Skubaniec był twardy, ale atakowałem go konsekwentnie, odskakując, gdy zaczynał trzaskać mackami. Starałem się także

omijać jego pociski, którymi siał zawsze, gdy się oddaliłem. Po walce, ruszyłem tunelem z prawej. W starej kopalni biegłem wzdłuż starej linii kolejowej, a kiedy droga się rozdwoiła, skręciłem w lewo. Tuż po przerzuceniu wajchy, mogłem położyć łapę na kolejnym sigilu. Wróciłem na szlak i kiedy dotarłem do drogi, którą zagradzały lasery, wsiadłem do wagonika (The Railway). Bezpieczny dotarłem na drugą stronę, gdzie był sigil. Wróciłem do Gehenny i ruszyłem w miejsce, gdzie zdobyłem wysuwane ostrza naramienne. Okazało się, że tunel z prawej jest otwarty i mogę przesz niego przejść. Tym sposobem znalazłem się w komnacie, gdzie w zamkniętej kopule była tarcza (The Arena). Ruszyłem na razie tunelem dalej. Skręciłem w prawo i po posprzątaniu, poszedłem tunelem z lewej.
Ruszyłem w lewo i przeskoczyłem przez rozpadlinę. Przełożyłem wajchę i wróciłem na górę, tam, gdzie był rozwalony most. Przeszedłem przez naprawione już przęsło i w niszy z lewej zagiąłem wajchę. Wróciłem na drugą stronę i ruszyłem w prawo. Okienkiem dotarłem do miejsca, gdzie była tarcza. Wreszcie mogłem położyć na niej swoje łapy. Teraz mogłem skierować się do kolejnego przejścia z tym samym znakiem, co linijka w książce. Znalazłem się w Ireland w świątyni (Recent Vault). Przełożyłem dźwignię z przodu i wszedłem po drabinie. Wziąłem miecz z kamienia i ruszyłem do przodu. Przy rozdwojeniu wybrałem prawą drogę. W następnej sali zeskoczyłem na dół i ponaciskałem guziki. Wdrapałem się na górę i przelazłem po wąskiej kładce miedzy szalejącymi blokami kamiennymi oraz kulami ognistymi. Znowu znalazłem się w jakiś ruinach. (Moglure Abbex). Ruszyłem w lewo i przesunąłem głaz, by dostać się do przycisku. Cały czas napastował mnie jakiś zakuty drab, ale czułem, że na razie nie jestem w stanie mu nic zrobić. Pobiegłem do skalnego tunelu w lewo. Przeprawiłem się przez bagna i wszedłem na wzniesienie. Miałem przed sobą dwie drogi, lecz wybrałem tą z prawej. Dotarłem do zamkniętego za kratami guzika i jeziorka. Zanurkowałem i podwodnym tunelem dopłynąłem do

przycisku otwierającego dojście do tego pierwszego. Wcisnąłem go i wróciłem się na bagna. Poszedłem w lewo i dotarłem do polanki z ruinami. Wdusiłem guzik na ścianie z prawej i ruszyłem drogą w prawym dolnym rogu. Dotarłem do jakiejś wieży, więc postanowiłem ją zbadać. Skoczyłem na dół i wszedłem do niej. Podwodnym tunelem dostałem się do przycisku, który oczywiście wdusiłem. Wylazłem z wieży i krętą skalną drogą z lewej dotarłem do mostu. Szybko przebiegłem na drugą stronę, bo deski szybko pękały pod moim ciężarem. Ruszyłem w lewo tak, że w końcu stanąłem na wysokości okna wieży. Wskoczyłem na platformie pod nim, a potem wlazłem do baszty. Przeskoczyłem do okna naprzeciw, a z niego na skalny most. Wcisnąłem przycisk i tą samą drogą wlazłem na wieżę. Teraz przeskoczyłem do parapetu z prawej, by z niego dosięgnąć drewnianej platformy. Przebiegłem przez kolejny dziurawy most z lewej, by wdusić guzik w podłożu. Teraz wróciłem na platformę i wcisnąłem kolejny guzik z lewej. Wszedłem znowu na wieżę i skoczyłem do okna z lewej. Z niego na skałę, a potem w prawo. Tunelem dotarłem do świątyni (Sepulchre 1). Przerzuciłem dźwignię lewej i wszedłem do środka. W tunelu znalazłem guzik. Po naciśnięciu, otworzyły się drzwi z prawej. Za nimi było jeszcze więcej guzików, które oczywiście powciskałem. Dzięki temu mogłem zagarnąć sigil, znajdujący się obok pierwszego przycisku. Ruszyłem teraz prawym tunelem (przerzucając dźwignię po tej samej stronie). W komnacie dalej wdusiłem guzik i zagiąłem wajchę, by zagarnąć sigil z prawej i otworzyć przejście z lewej. Tam także był sigil. Po jego zgarnięciu, wróciłem na polankę i zająłem się guzikiem z lewej. Z tej także strony było przejście, którym się udałem. Na kolejnej polance przesunąłem dwa głazy z lewej i ruszyłem korytarzem przesunąłem dwa głazy i przebiegłem się w kółko, naciskając wszystkie guziki. Wziąłem dwa sigile z nisz i ruszyłem korytarzem po prawej od wejściowego. Znalazłem się w dużej sali (Sepulchre 2). Zeskoczyłem na dół i przerzuciłem dwie dźwigienki. Wróciłem się górą, przejściem z lewej i ruszyłem prawą stroną po głazach, które

się wysunęły. Dotarłem znowu do pomieszczenia z wieloma przyciskami. Wdusiłem je wszystkie i zabrałem kolejne dwa sigile. Wziąłem jeden sigil. Ruszyłem tunelem na lewo i nacisnąłem ostatni guzik. Wróciłem się do dużej sali i przeszedłem liną na drugą stronę. Wszedłem na przycisk i otworzyły się przejścia na dole. Ruszyłem tam, skąd wylazły stwory i wdusiłem kolejny guzik. Teraz mogłem dostać się do sigila, który był za liną. Ruszyłem przed siebie i wdusiłem kolejny guzik. Wskoczyłem do przejścia, które otworzyło się na dole i dotarłem do księgi. Wróciłem na ostatnią polankę, z której zszedłem do podziemi i ruszyłem przejściem z lewej. Skoczyłem do wody i popłynąłem podwodnym tunelem. Na kolejnej polance okrążyłem pagórek z prawej strony, aż doszedłem do groty z przyciskiem. Wróciłem na polankę z pagórkiem i ruszyłem tunelem obok wejściowego. Przesunąłem głaz z prawej i wcisnąłem guzik za nim. Teraz wszedłem pod kamienny krąg (The Cromleh). Zszedłem na dół, a w miejscu, gdzie wisiał Codeux jest wysunięta krawędź. Zaczepiłem się na niej i na rękach przeszedłem w prawo. Przeskoczyłem na głaz i ruszyłem dalej. W niszy po lewej będzie przyrząd do wysadzania ścian. Poszedłem dalej tunelem, aż drogę zagrodziły mi kamienie. Podłożyłem ładunek i zwiałem. Kiedy przejście się oczyściło, wszedłem do komnaty. Ruszyłem w lewo i dotarłem do sali z czterema wejściami. Wybrałem to w lewym górnym rogu. Znalazłem się w kolejnej świątyni (Sepuchre3). Przełożyłem wajchę. Kiedy otworzyło się przejście do kolejnej komnaty, tam też przełożyłem wajchę. Ruszyłem tunelem po lewej i za siekierami znalazłem sigila. Wróciłem do sali z czterema przejściami. Wszedłem na górę i przerzuciłem wajchę w krużganku. Otworzyła się dziura w podłodze. Wskoczyłem do niej. Poszedłem przejściem, a za sadzawką znalazłem dźwignię. Teraz wskoczyłem do sadzawki i popłynąłem w prawo. Dopłynąłem do wajchy i kolejnej sadzawki. Wróciłem się do komnaty z czterema wejściami. Teraz przeteleportowałem się ogniskiem nad krużganek. Znalazłem tam puchar, który mógł uzdrowić Jauntiego. Wróciłem do Netti w Louisianie. Przeniosłem się na cmentarz (Bone Yard) i ruszyłem tam, gdzie były węże. Jaunty otworzył mi bramę. Pobiegłem korytarzem po lewej, ominąłem domki i pobiegłem w prawo krętą drogą, która wyprowadziła mnie do góry. W domku po lewej przerzuciłem wajchę. Przeskoczyłem przez dziurawy most. Przeskoczyłem następnie do domku z przodu, a potem z prawej. Zeskoczyłem na dół i przeszedłem przez otwartą już bramę. Dotarłem do wodospadu krwi. Wskoczyłem do bajorka i dopłynąłem nim do kolejnych wodospadów. Wysadziłem tu ścianę i wcisnąłem kolejny guzik. Wróciłem do pierwszych wodospadów i przeszedłem przez otwartą bramę. Dotarłem do wodospadu (Well of blood). Wcisnąłem tu guzik. Przeskoczyłem na kładkę i wcisnąłem guzik z prawej, potem z lewej, a potem wskoczyłem na platformę z lewej, a z niej do przejścia. Poszedłem nim, by wskoczyć na kolejną platformę, a z niej na kładkę. Wcisnąłem guzik z prawej i z lewej, a kiedy most się przesunął, znowu w prawo. Znowu czekał mnie skalny tunel, którym poszedłem. Dotarłem do liny, którą dostałem się na drugą stronę. Zeskoczyłem na dół i pokręciłem się trochę po okolicy, rozbijając kamienne kółka wiszące na sznurkach. W ścianie z przodu było przejście do przystani z łódką i posągiem demona (Demon Statue). Tutaj też pobiegałem trochę po okolicy, rozwalając 12 kamiennych kółek. Wróciłem w okolice wejścia do etapu i krętą, kamienną drogą z lewej wszedłem na górę. Teraz wróciłem się i poszedłem krętą drogą w prawo. Kiedy doszedłem do przepaści, wdrapałem się na kładkę wyżej i ruszyłem przeskakując przepaść. Kiedy droga się skończyła, wskoczyłem na półkę, a później na skałę z lewej. Kiedy trakt się skończył, wskoczyłem na drewnianą platformę, a z niej na następną. Korzystając z drabinek i platform, dotarłem do mostu, naprzeciwko którego była ściana. Skoczyłem do niszy obok i nią dotarłem do rozdwojenia. Skręciłem w prawo i spadłem do chatki. Wyszedłem z niej i skręciłem w lewo. Znowu byłem w domku (Swingin Hut). Przeskoczyłem do kręcącej się chatki z prawej. Z niej skoczyłem do skalnego tunelu. Biegłem przez chatki naciskając guziki, aż dotarłem do tunelu i rozdwojenia (Secret Path). Skręciłem w prawo. Teraz mogłem wreszcie iść do łodzi, by nią dostać się do Island of Dead. Wskoczyłem ze statku na skałę z ogniskiem (Resting Place) i przeteleportowałem się ogniskiem. Ruszyłem w stronę wodospadu. Za nim, po prawej było przejście. Po trzech drabinach dostałem się wyżej i skręciłem w prawo. Znalazłem się w jakiś ruinach świątyni. Podążając krętym tunelem, dotarłem do ściany, którą wysadziłem. Za nią była sadzawka z lawą. Przeskoczyłem nad nią, celując w półkę na prawo. Dotarłem do schodów i sali z kolcami (Spike Trap). Zeskoczyłem na dół i przełożyłem wajchę z prawej. Nad schodami pojawiła się lina, którą dostałem się na drugą stronę, na most. Zagarnąłem sigila i zeskoczyłem za kolcami na dół. Wysadziłem ścianę i ruszyłem przed siebie. Z prawej zobaczyłem zamkniętą bramę, która szczególnie utkwiła mi w pamięci. Zwiedzając korytarz z lewej, przełożyłem wajchę i przeniosłem się z powrotem do Ireland do pomieszczenia, skąd wziąłem kielich (Dark Sepulchre 3). Z lewej strony na górze jest przejście za nim, omijając siekiery i kolce, znalazłem dwa guziki oraz sigila. Wróciłem do komnaty z kielichem i ruszyłem przejściem w lewym górnym rogu. W kolejnej komnacie skoczyłem na dół i

zagiąłem wajchę za bramą. Wszedłem na górę i omijając ruchome głazy, dotarłem na drugą stronę. Zabrałem sigila i pobiegłem do komnaty z kielichem. Otworzyła się droga z lewej, u góry. Przełożyłem za nią wajchę i zeskoczyłem na dół. Wysadziłem kamienie, które blokowały mi drogę. Ruszyłem po skałach i zaczepiłem się krawędzi z lewej. Na rękach przeszedłem w prawo i po głazach dostałem się do pomieszczenia z kulami ognistymi w ścianach i zapadającą się podłogą. Wykończyłem wszystkie stworki i omijając podejrzane klepki, przedostałem się na drugą stronę. Zabrałem ostatni sigil i wróciłem do dziury z wodą w komnacie z kielichem. Tym razem popłynąłem w drugą stronę i po kilku drabinkach dostałem się do komnaty z szeryfem (Durochas Lair). Najpierw uderzałem go mieczem, a kiedy odpadła mu głowa, zacząłem do niej pruć z karabinu. W końcu i ona spadał na ziemię, a wtedy podbiegłem do niej i rozwaliłem ją mieczem. Teraz mogłem położyć łapę na sigilu, kuszy i przenieść się do Gehenny, by otworzyć kolejne wrota. Znalazłem się znowu na Island of Dead, ale z innej strony (Sepulchre Entrance). Ruszyłem do przodu i przełożyłem wajchę.
Pobiegłem w lewo i po drabinie dotarłem do rozdwojenia. Z lewej było jeziorko lawy i sigil (Lava Pit), ja zaś pobiegłem prosto. W następnej komnacie zeskoczyłem na dół i rozwaliłem kule na ścianie. Pobiegłem do przejścia z lewej i tam za jeziorkiem krwi zagiąłem dwie wajchy na posągu. Wróciłem do poprzedniej komnaty i wlazłem na górę. Po słupach dotarłem na drugą stronę i w zaułku z lewej rozwaliłem ścianę. Wziąłem sigila i przerzuciłem wajchę, po czym ruszyłem prosto. Dotarłem do baseniku z krwią (Pool of Blood). Ruszyłem w lewo i po przerzuceniu wajchy, wskoczyłem do basenu. Na brzegu z lewej był sigil. Kiedy go zabrałem, wróciłem do komnaty, gdzie przerzucałem dźwignię. Przejście otworzyło się i mogłem zabrać sigila. Wróciłem do korytarza prowadzącego do basenu. Była tam krucha ściana, którą wysadziłem. Schodami, które były za nią, dotarłem do kolejnego lochu (Mutant Lair). Na dole był sigil, który zagarnąłem. Ruszyłem następnie górą i omijając ruchome głazy, wysadziłem ścianę z lewej. Przejściem za nią dotarłem do sigila i dźwigni. Po jej przerzuceniu, wróciłem do jeziorka z lawą (Lava Pit) i wskoczyłem na ruchomą platformę. Z niej przeskoczyłem do przejścia lewej. Zabrałem sigila i korzystając z fruwającej platformy, przeskoczyłem do przejścia z lewej. Wziąłem sigila i wskoczyłem na kolejną ruchomą platformę . Z niej wskoczyłem na drugą, a potem na półkę z ogniskiem. Korzystając z tego ostatniego, dotarłem do sigila. Przypomniała mi się dziwna brama (Spike Trap). Jak się okazało, stała teraz otworem, a za nią czekał na mnie szeryf (Ogous Chamber). Ponieważ ciągle fruwał, używałem kuszy, zabijając jednocześnie stwory, które na mnie nasyłał. W końcu drań spadł i położyłem łapę na ostatnim sigilu. Wróciłem do Gehenny i stanąłem na środku. Kiedy odsłonił się posąg z przodu, podbiegłem tam i rozwaliłem kulę. Uzbroiłem się w kuszę i skoczyłem w ogień przede mną. Ostania rozgrywka była łatwa. Kiedy bydlę było na ziemi, strzelałem do niego z kuszy, zaś kiedy czepiał się sufitu, biegałem, by nie dostać jego strzałami i rozwalałem małe poczwarki. Po kilku taki rundach "był z nim koniec", bo w końcu to ja jestem Lord of Shadow.

Fatal Frame

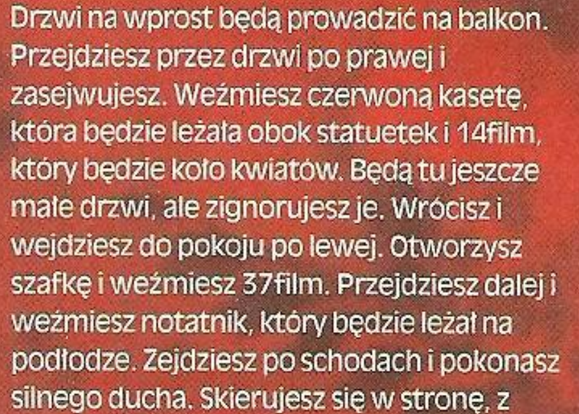
Kiedy wejdziesz do tego domu, nie będzie już odwrotu. Lepiej dobrze się przygotuj... txt: o.g

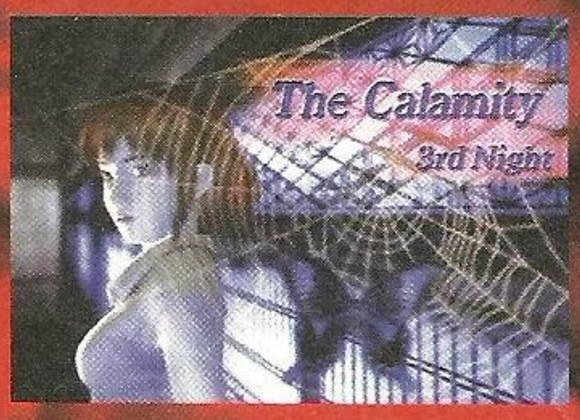
Intro

Zbadasz okolicę. W pobliżu maski po prawej będzie 14film. Przejdziesz w lewo i zasejwujesz przy kamerze. Wyjdziesz przez jedyne drzwi, jakie będą się tu znajdować. Będzie tu lustro, a po lewej zablokowane drzwi. Przejdziesz przez korytarz i skorzystasz z drzwi. W ten sposób dostaniesz się do pokoju z zegarem i schodami. Wejdziesz na górę i podejdziesz do pamiętnika, który leży na ziemi. Nastąpi scenka, po której będziesz musiał pokonać pierwszego ducha. Zejdziesz z powrotem na dół, wrócisz na korytarz i przejdziesz przez niego.

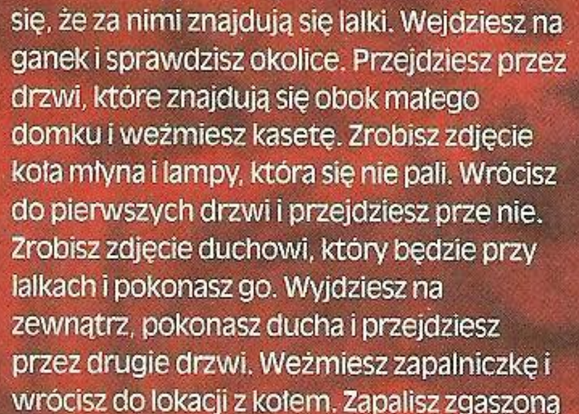
Pierwsza noc

Zgarniesz buteleczkę z lekarstwem, która będzie leżała po lewej. Otworzysz drzwi po prawej i spróbujesz przez nie przejść. Zobaczysz coś dziwnego. Wrócisz i zbadasz ścianę po prawej od wejścia. Po scence zabierzesz skrawek papieru i wyjdziesz na korytarz. Po krótkim przerywniku przejdziesz do pomieszczenia z zegarem. Na pudle z rzeźbą głowy będzie buteleczka, a koło zerwanych schodów - 14film. Drzwi po prawej będą zamknięte, więc pójdziesz dalej. Na samym końcu znajdziesz buteleczkę. Wrócisz na dół, a zobaczysz ducha, który przejdzie przez ścianę. Zbadasz ją i po scence zrobisz jej zdjęcie. Zobaczysz, że kryją się tam drzwi. Zbadasz to miejsce jeszcze raz i przejdziesz przez nie. Znajdziesz się w korytarzu. Zbadasz okolicę i przejdziesz przez jedyne otwarte drzwi. Na półce będzie kawałek gazety, a koło okna znajdziesz 37film. Otworzysz szafę, z której będą dochodzić dziwne dźwięki. Weźmiesz magnetofon i przejdziesz przez drzwi, które dopiero co się otworzą. Weźmiesz buteleczkę i podejdziesz do okna. Po walce weźmiesz kasetę, która leży pod oknem i przejdziesz się po pokoju. Zobaczysz, że podstawka, która będzie stała na pudle świeci się - zrobisz jej zdjęcie, a zobaczysz rzeźbę z pokoju z zegarem. Wrócisz tam i wyciągniesz z niego lustro. Zaniesiesz je do pokoju, z którego właśnie wyszedłeś i włożysz do podstawki. Zdobędziesz zdjęcie i klucz. Skorzystasz z niego przy zamkniętych drzwiach w pokoju z zegarem (ten na górze). Znajdziesz się w małym pokoju. Drzwi na wprost będą prowadzić na balkon. Przejdziesz przez drzwi po prawej i zasejwujesz. Weźmiesz czerwoną kasetę, która będzie leżała obok statuetek i 14film, który będzie koło kwiatów. Będą tu jeszcze małe drzwi, ale zignorujesz je. Wrócisz i wejdziesz do pokoju po lewej. Otworzysz szafkę i weźmiesz 37film. Przejdziesz dalej i weźmiesz notatnik, który będzie leżał na podłodze. Zejdziesz po schodach i pokonasz silnego ducha. Skierujesz się w stronę, z której przybył duch i wejdziesz w pierwsze napotkane drzwi. Znajdziesz się w pokoju ze świecami. Po prawej będzie leżała rolka 34film. Skierujesz się w lewo i weźmiesz stary pergamin. Koło świec znajdziesz notatkę. Przejdziesz kilka kroków dalej i zrobisz zdjęcie dziwnym drzwiom. Zobaczysz inne pomieszczenie. Zbadasz drzwi, ale okaże się, że są zamknięte magicznym zaklęciem. Po lewej będzie leżał magiczny kamień - weźmiesz go. Wrócisz kilka kroków i przejdziesz przez drzwi po





lewej. W pokoju będzie kamera, więc zasejwujesz. Trochę dalej znajdziesz pergamin, a przy nim symbol (zapamiętasz go). Obok będzie jeszcze notatnik. Wrócisz na korytarz i pójdziesz dalej. Ominiesz pierwsze napotkane drzwi i wjedziesz w następne. Przejdziesz przez kilka otwieranych drzwi, aż dotrzesz do pokoiku, w którym znajdziesz Sacret Water. Wracając, nadziejesz się na ducha. Pokonasz go i wrócisz na korytarz. Pójdziesz do wcześniej zignorowanych drzwi i sprawdzisz zebrane notatki. W ostatniej z nich znajdziesz chińskie symbole oznaczające liczby i zapiszesz te określające jedynkę, dwójkę i trójkę. Sprawdzisz mechanizm przy drzwiach i wklepiesz kombinację symboli: 1312. Dokładnie przeszukasz pokój i zrobisz zdjęcie szafce, która będzie stała za drabiną. To spowoduje, że pergamin zostanie spalony. Wejdziesz na górę i przejdziesz po kładce, aż do pudeł. Z jednego z nich wyjmiesz pamiętnik. Kiedy będziesz wracał, zaatakuje Cię duch. Wyjdziesz na korytarz i pójdziesz do pokoju ze świecami. Przejdziesz przez wcześniej zamknięte drzwi. Podjedziesz do pierwszych drzwi i zrobisz im zdjęcie, a zobaczysz koło młyna. Przejdziesz dalej, a znajdziesz notatki. Po zrobieniu zdjęcia drugim drzwiom, okaże się, że za nimi znajdują się lalki. Wejdziesz na ganek i sprawdzisz okolice. Przejdziesz przez drzwi, które znajdują się obok małego domku i weźmiesz kasetę. Zrobisz zdjęcie koła młyna i lampy, która się nie pali. Wrócisz do pierwszych drzwi i przejdziesz prze nie. Zrobisz zdjęcie duchowi, który będzie przy lalkach i pokonasz go. Wyjdziesz na zewnątrz, pokonasz ducha i przejdziesz przez drugie drzwi. Weźmiesz zapalniczkę i wrócisz do lokacji z kołem. Zapalisz zgaszoną latarnię i zabierzesz z niej kamień. Wrócisz do pokoju, z którego wziąłeś zapalniczkę i sprawdzisz górę. Po zebraniu wszystkich przedmiotów, zejdziesz na dół i skorzystasz z drzwi z tyłu schodów. Pokonasz ducha i weźmiesz notatnik. Pamiętając o notatce z symbolami przy drzwiach wpiszesz: 3669. Przejdziesz przez korytarz i zasejwujesz. Zrobisz zdjęcie duchowi, który stoi za studnią i weźmiesz kasetę, która na niej będzie leżała. Przejdziesz dalej i pokonasz ducha. Zabierzesz notatkę i przejdziesz przez drzwi.



Wdrapiesz się na schody, które prowadzą do świątyni. Przy drzwiach będzie zamek z symbolami. Przesuniesz je w następującej kolejności: lewy-dolny, prawy-dolny, najniższy, lewy-górny. Wejdziesz do środka i weźmiesz kasetę. Spojrzysz w górę i zobaczysz ducha. Sfotografujesz go, a potem pokonasz. Podejdziesz do ołtarzyka i zrobisz mu zdjęcie. Zauważysz, że brakuje jednej statuetki. Wyjdziesz i sprawdzisz lewy filar bramy Shinto, która stoi przed świątynią. W środku znajdziesz statuetkę. Postawisz ją na ołtarzyku. Zrobisz zdjęcie odkrytej planszy i zobaczysz ukryte statuetki. Ustawisz statuetki na planszy tak, aby pasowały do rysunku człowieka na planszy. Statuetka z odciętą lewą ręką pójdzie na lewą rękę itd. Zostaniesz złapany przez ducha.

Druga noc

Zrobisz zdjęcie świecącej się ścianie. Zbierzesz wszystkie przedmioty i wyjdziesz na zewnątrz. Zobaczysz małego chłopca i podążysz za nim. Po chwili za Twoimi plecami ukaże się duch. Pozbędziesz się go i wyjdziesz na podwórze. Przejdziesz do lokacji z młyńskim kołem i wejdziesz na kładkę. Z kamienia zabierzesz talizman i wrócisz na podwórze. Przejdziesz przez drzwi do pomieszczenia, w którym wcześniej znalazłeś zapalniczkę. Za rogiem spotkasz ducha. Wykończysz go i pójdziesz dalej. Zrobisz zdjęcie przy drzwiach i zobaczysz schody. Będą to te same schody, które znajdują się w pomieszczeniu, gdzie właśnie będziesz się znajdował. Wrócisz trochę przed schody i sprawdzisz ścianę po lewej. Będzie na niej twarz - sfotografujesz ją, dzięki czemu otworzysz zamknięte drzwi. Przy drzwiach z szyfrem w symbolach wstukasz 2611. Przejdziesz przez korytarz i zasejwujesz. Podjedziesz do studni i odsuniesz pokrywę. Pokonasz ducha i zabierzesz kawałek lustra, który będzie leżał na studni. Zrobisz jej zdjęcie i wrócisz do pomieszczenia ze świecami. Z niego przejdziesz do pokoju z aparatem fotograficznym. Podejdziesz do ściany z zamkiem z symbolami i przestawisz je następująco: prawy-dolny, lewy-górny, lewy-dolny, najniższy, prawy-górny. Przejdziesz

przez korytarz i ustawisz kolejny zamek tak: lewy-dolny, prawy-dolny, najniższy, lewy-górny, lewy-dolny, prawy-górny, prawy-dolny. Znajdziesz się w lokacji, gdzie składano ofiary (zapamiętasz to miejsce). Zejdziesz na dół po drabinie i podejdziesz do dużych drzwi. Po prawej pojawi się duch. Zrobisz zdjęcie miejsca, w którym się pojawił, a ujrzysz maskę. Wrócisz na górę. Po drodze zaatakuje Cię duch. Pokonasz go i zobaczysz inne pomieszczenie ze świecami. Zdobędziesz zapałki, więc wróć do pomieszczenia ze świecami. Zobaczysz dziewczynkę stojącą obok stolika ze świecami. Zrobisz im zdjęcie, podejdziesz do nich i zapalisz je w następującej kolejności: czerwoną świeczkę po lewej, czerwoną świeczkę po prawej (ta najdalej), białą świeczkę po prawej (obok tej, którą przed chwilą odpalałeś) i jeszcze raz najdalszą czerwoną świeczkę po prawej. Uzyskasz pergamin, który zaniesiesz do pokoju z lalkami (tam zaczynałeś drugą noc) i zawiesisz go na ścianie po lewej. Szybko zdasz sobie sprawę, gdzie się znajdujesz. Wrócisz do pokoju z zegarem i pokonasz ducha. Odzyskasz swój kawałek lustra. Wejdziesz na górę i zrobisz zdjęcie zamkniętym drzwiom. Zobaczysz sufit korytarza z linami. Skierujesz się tam i zrobisz zdjęcie duchowi, który będzie siedział na suficie. Wrócisz do drzwi i przejdziesz przez nie. Wejdziesz do małego pokoiku po lewej i zrobisz zdjęcie świecącej się półeczce, a zobaczysz klucz. Przejdziesz przez drzwi naprzeciwko. W korytarzu skręcisz w lewo, zrobisz zdjęcie zamkniętym drzwiom i zapamiętasz, co zobaczyłeś. Zejdziesz po schodach i skręcisz w lewo. Podejdziesz do szpary w ścianie i zrobisz jej zdjęcie. Wrócisz do drzwi i przejdziesz przez nie. Weźmiesz

konkurs ICO

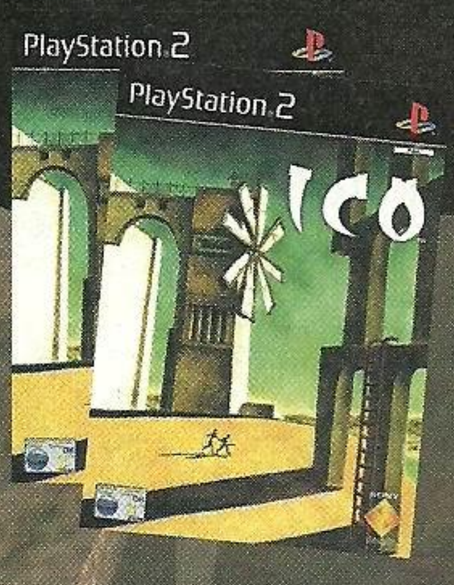
klucz i wrócisz do małego pokoiku. Półeczkę otworzysz zdobytym kluczem. Wyjdziesz na balkon, po czym skierujesz się na podwórze. Weźmiesz album, który będzie leżał koło drzewa. Pokonasz ducha, a zobaczysz zdjęcie lalek. Podniesiesz notatki, które będą leżeć na ziemi i skierujesz się do pokoju z lalkami. Zrobisz zdjęcie lalkom i zorientujesz się, że jednej brakuje. Zbadasz półkę, która znajduje się naprzeciwko i zobaczysz, że tu również stoją laki. Będziesz wybierał tylko te, które będą skierowane do Ciebie twarzą, a w końcu znajdziesz tą właściwą. Położysz ją na półce z resztą lalek i wyciągniesz maskę. Wrócisz do pierwszego pomieszczenia, w jakim się znalazłeś po wejściu do posiadłości. Będzie już tam czekać na Ciebie miejsce, gdzie włożysz tą maskę. Po przejściu przez ścianę, zdejmiesz z niej swoją maskę i przejdziesz przez korytarz. Skręcisz w lewo i zrobisz zdjęcie masce wiszącej na ścianie. Dalej zobaczysz jeszcze jedną maskę - weźmiesz ją i wrócisz na główny korytarz. Tu zobaczysz kolejną maskę. Przejdziesz przez ścianę i zdejmiesz ją. Dotrzesz do małego pomieszczenia. Z tyłu kolumny będzie wisiała jedna maska. Pokonasz ducha i weźmiesz ją. W tym pomieszczeniu będą jeszcze jedne drzwi. Przejdziesz przez nie i znajdziesz się na dziedzińcu. Znajdziesz tu save point. Podejdziesz do ogrodzonego głazu i wyjmiesz z niego magiczny kamień. Niedaleko będą drzwi z szyfrem. Wykonasz następujące ruchy symbolami: prawy-dolny, lewy-dolny, prawy-górny, najniższy, prawy-dolny, lewy-dolny. Zabierzesz fałszywą maskę i pokonasz ducha. Wrócisz do pomieszczenia z kolumną i włożysz do niej wszystkie maski. Wrócisz na korytarz, gdzie otworzyłeś drzwi i przejdziesz przez nie. Weźmiesz maskę (Blinding Mask) i wrócisz na korytarz. Przejdziesz przez pokój z kolumną i na dziedziniec. Będą tu jeszcze jedne drzwi - przejdziesz przez nie. Skierujesz się do lokacji, gdzie składano ofiary. Pokonasz ducha i podejdziesz do dużych drzwi. Obok nich będzie świecące miejsce, w które włożysz maskę. Przejdziesz przez drzwi i złapie Cię duch.

Trzecia noc

Przejdziesz przez duże drzwi i dojdziesz do końca jaskini. Weźmiesz papirus i wrócisz. Duch wskaże Ci miejsce, gdzie leży notatnik. Weźmiesz go i wyjdziesz na zewnątrz. Skierujesz się do pokoju z save point'em. Zobaczysz, że drzwi są zamknięte - zrobisz im zdjęcie i zobaczysz miejsce, które znajduje się w tym samym pokoju, gdzie Ty właśnie będziesz przebywał. Odszukasz je (naprzeciwko drzwi) i zrobisz zdjęcie. Przejdziesz przez drzwi i pójdziesz do pomieszczenia, gdzie znalazłeś fałszywą maskę. Najkrótsza droga, którą znajdziesz, będzie prowadziła przez podwórze, pokój z lustrem i drzwi, obok schodów. Tu znajdziesz linę. Patrząc od strony podwójnych drzwi, zawiążesz ją na statuach w takiej kolejności: lewa dalsza, prawa dalsza, lewa bliższa, prawa bliższa. Z otwartej półki weźmiesz magiczny kamień i pokonasz ducha. Wyjdziesz na podwórze i podejdziesz do małego domku. Rozwiążesz zagadkę wykonując następujące ruchy: lewy-górny, najniższy, prawy-dolny, prawy-górny, lewy-dolny, lewy-górny, najniższy. Wejdziesz do środka i sprawdzisz kolumnę. Wyjmiesz notatkę i przeczytasz ją. Kamienie z symbolami zaczną świecić. Zrobisz każdemu z nich zdjęcie. Będziesz musiał odwiedzić cztery głazy, które znajdują się w różnych częściach pałacu, pokonać duchy, które się tam rezydują i zebrać wszystkie listy. Pierwszy będzie na podwórzu, drugi na końcu kładki obok koła młyna. Trzeci będzie znajdował się w ogrodzie ze studnią. Po drodze otworzysz drzwi z szyfrem wpisując: 1347. Ostatni głaz znajduje się w ogrodzie z save pointem. Po zebraniu wszystkich listów pójdziesz z powrotem do domku. Wciśniesz guziki w odpowiedniej kolejności. Na pierwszej płycie wdusisz pierwszy przycisk. Obchodząc kolumnę od lewej, będziesz wciskał następujące: na drugiej ostatni guzik, na trzeciej - trzeci, a na ostatniej drugi. Zrobisz zdjęcie pierwszej płyty i ujrzysz krew. Wyjdziesz na zewnątrz i skierujesz się tam, gdzie będą wskazywać ślady krwi. Pokonasz ducha i weźmiesz magiczny kamień. Wrócisz do domku i wsadzisz go w odpowiednie miejsce. Weźmiesz kawałek lustra...

Ostatnia noc

Weźmiesz nuty, które będą leżały na stoliczku i zagrasz na instrumencie. Przejdziesz przez otwarte drzwi. Zobaczysz dziurę w podłodze i zajrzysz do niej. Pokonasz ducha i pójdziesz dalej. Zobaczysz dziurę w ścianie i zajrzysz do niej. Przejdziesz przez parę małych drzwi. Zasejwujesz i po belkach dojdziesz do małych drzwi. Wejdziesz do środka klatki i weźmiesz wszystko, co w niej znajdziesz. Wyjdziesz i pójdziesz za dziewczynką. Nie będziesz walczył z duchem, tylko pobiegniesz dalej, aż do domku, który znajduje się na podwórzu. Wejdziesz do dziury i włożysz spinkę do posągu. Otworzą się drzwi, więc przejdziesz przez nie. Pokonasz dwa duchy i przejdziesz dalej. Pokonasz kolejnego ducha i przejdziesz przez drzwi po drugiej stronie pomieszczenia. Dotrzesz do głazu - sprawdź go i przygotuj się na ostateczną walkę. Po pokonaniu ducha, wsadzisz ostatni kawałek lustra do głazu i...
To wszystko.



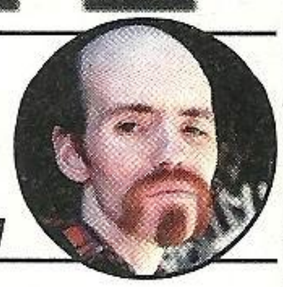
Do wygrania dwa egzemplarze gry ICO na PS2 oraz dwa razy Peter Pan na PS One!

Zadanie: podaj imię księżniczki, której młody i dzielny Ico pomaga w opresjach.

Odpowiedzi przysyłajcie pod adresem: Neo Plus, Skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa 81
Konkurs trwa do 30 maja 2002.
Rozwiązanie w numerze czerwcowym.

Sponsorem konkursu jest firma Sony Poland sp. z o. o.
http://www.sony.com.pl/psxshop

ISS PARTY



ISS PARTY ma już prawie rok - przez ten czas wspólnie obejrzeliśmy masę bramek, wyczekiwaliśmy na nadejście Pro Evolution Soccer i dzieliliśmy się radością z rozegranych meczów. Ale wszystko się kiedyś kończy. Dzię ostatnia część poradnika i zawieszenie konkursu. Co będzie dalej? Czas pokaże...

marcellus3@wp.pl

WINNING ELEVEN 6

Konami TYO nie zasypuje gruszek w popiele. Japończycy są dosłownie zalewani kolejnymi odsłonami Winning Eleven. Na początku grudnia zeszłego roku dostali Winning Eleven 5 Final Evolution, a już na 25 kwietnia zapowiedziana jest premiera Winning Eleven 6. Na dzień dobry kilka odrobinkę mniej istotnych wiadomości: komentować będą John Kabira i Tetsuo Nakanishi, a ten gostek na okładce to Masashi Nakayama, napastnik i gwiazda klubu Jubilo Iwata. Dwie piosenki Queen (We will rock you i We are the champions) podczas długiego, dwuminutowego intra. Przejdźmy do sedna:

- licencja FIF Pro, na zespoły z Europy i nazwiska graczy, a mam nadzieję, że także na stroje
- trzy nowe reprezentacje narodowe: Senegal, Kostaryka i Ekwador, w sumie 56 drużyn
- licencja dla Argentyny (koniec z Butatistą!)
- licencja na stroje dla kilku nieznanych jeszcze drużyn
- 3 dywizje w Master League i łącznie aż 40 zespołów klubowych z aktualnymi (jaaasne...) składami, rozbudowane zarządzanie zespołem i zawodnikami; w drużynie może być aż 40 zawodników, można ich sprzedawać lub wypożyczać
- zmęczenie zawodników będzie miało większy wpływ na ich grę, szczególnie podczas sezonu w Master League
- dwadzieścia japońskich i koreańskich stadionów z Mistrzostw Świata
- ulepszony trening, w tym mini-gierki zręcznościowe, poprawiające nasze umiejętności
- dokładniejsze postacie zawodników
- trzy razy więcej animacji niż w WE5 czy PES (?!)
- gracze będą mogli rozwijać się w zależności od dokonań na boisku i osiągnięć zespołu
- możliwość edycji koszulek i nazw zespołów
- nowe, dynamiczne ujęcie kamery (a ja pewnie i tak wybiorę Wide)
- gra wydana zostanie na DVD i będzie kompatybilna z dyskiem twardym (tylko Japonia)
- możliwość ustawienia angielskich napisów w menusach (nareszcie!)
- piłka Adidas Fevernova (jeżeli kogoś to interesuje)

Oprócz Winnig Eleven 6 na PS2, wydana zostanie również gra na PSX (Winning Eleven 2002) i GameBoy Advance (Winnig Eleven Advance). No i na koniec o możliwości zabawy online. Pierwsze gry wykorzystujące rozgrywkę w sieci, pojawią się w Japonii właśnie w kwietniu, ale Winnig Eleven 6 nie będzie do nich należeć. Jednak przeczucie mówi mi, że jeszcze przed końcem roku wyjdzie Winning Eleven 6 Online (lub coś w tym guście). Jak pomyślę o tym, że tak będzie wyglądało PES 2, to aż mi ślinka cieknie. Ale gdy pomyślę, że będziemy musieli czekać aż do później jesieni czy nawet zimy - przestaje.

Poradnika część ostatnia

Jak odkryć ukryte zespoły, zawodników i puchary? Dostałem ostatnio kilka pytań o takiej treści, więc odpowiadam.

Classic Brazil - trzeba wygrać American Cup Brazylią
Classic Argentina - trzeba wygrać American Cup Argentyną
Classic Netherlands - trzeba wygrać European Cup Holandią, od razu odkrywamy też zespół Euro Classic
Classic Germany - trzeba wygrać European Cup Niemcami
Euro All Stars - trzeba wygrać International Cup Francją. Euro All Stars będzie dostępne również w meczach towarzyskich.
World All Stars - trzeba wygrać International League; World All Stars będzie dostępne również w meczach towarzyskich.
Winners Cup - zdobądź wszystkie puchary, wygraj w International League i Master League Divison 1
Ukryci zawodnicy - za trzema pierwszymi razami, gdy zwycięsko kończymy rozgrywki w Master League (nieważne czy w pierwszej czy w drugiej dywizji), do "wolnych strzelców (Freelance) dołączani są kolejni zawodnicy (Hagi, Ravanelli, Gascoigne i wielu innych). Jest jednak sposób, aby odkryć ich szybciej. Trzeba zasejwować grę przed ostatnim meczem w sezonie (oczywiście, gdy mamy zagwarantowane mistrzostwo), po meczu poczekać aż się zasejwują ustawienia (Options), wrócić i zagrać ten mecz jeszcze dwa razy. Może to nie w duchu fair play, ale zawsze szybciej.

Wiecie już jak sterować i strzelać bramki, dobierać zawodników na pozycje i z jakich graczy skompletować wymarzoną drużynę w Master League. Czas zająć się taktycznym rozgrywaniem meczy, ustalaniem taktyki i formacji. Formacji jest dużo i nie będę ich tu wszystkich opisywał. Mijałoby się to z celem. Tu trzeba zdać się na standardowe ustawienia drużyn, lub samemu coś wymyślić. To jednak przychodzi wraz z doświadczeniem. Najlepszym ustawieniem według mnie jest 4-4-2A. Jest najbardziej uniwersalne i daje dość dużą swobodę w rozgrywaniu akcji ofensywnych, przy jednoczesnym zabezpieczeniu własnej bramki. To jednak zależy do stylu. Jeżeli wolisz atakować, to wybierz ustawienie 3-4-3A lub 4-3-3A. Panowanie nad środkiem boiska zyskasz, gdy będziesz grał ustawieniem 3-5-2A lub 3-6-1A czy 4-5-1A. Najbardziej defensywnym ustawieniem jest 5-4-1B. Wszelkie zmiany ustawienia zawodników są jak najmilej widziane - tu nie mogę nic doradzić, sami musicie dojść do tego, gdzie dany zawodnik będzie Wam najbardziej potrzebny. Nie od parady będzie też dostosowanie swojej taktyki do stylu gry przeciwnika. Nie każdy umie przecież narzucić swój styl gry.

Sama formacja i odpowiednie ustawienie piłkarzy jednak niewiele daje bez prawidłowego ustawienia strzałek zawodników. Wiadomo, że można je teraz ustawiać również pod kątem. Co to znaczy, nie trzeba chyba tłumaczyć. Jeżeli na przykład skrzydłowemu damy strzałkę skierowaną w stronę pola karnego, to będzie zbiegał właśnie w tym kierunku. Strzałki do tyłu, jak się łatwo domyślić, oznaczają większe zaangażowanie w defensywę. Do przodu - w ofensywę. Pozostawione neutralnie, powodują, że gracz gra neutralnie - gdy trzeba broni lub atakuje. Zasadniczo strzałki do tyłu powinni mieć obrońcy. Przy trzech - wszyscy, przy czterech lub pięciu - tylko środkowi. Boczni powinni włączać się do akcji ofensywnych. Strzałki neutralne ustawiam defensywnym, środkowym i czasami bocznym pomocnikom (jak gramy pięcioma w pomocy, mogą mieć strzałki do przodu). Do przodu grają tylko napastnicy lub skrzydłowi, w zależności od formacji.

Czas się dowiedzieć, czym się je taktykę oraz jak przestawiać zaangażowanie w grę ofensywną lub defensywną. Można je zmieniać w trakcie meczu i daje to całkiem wymierne skutki. Zaangażowanie drużyny wyraża kolorowy znacznik na pasku pod imieniem zawodnika. Zmieniamy je za pomocą R2 + Kwadrat lub Kółko. Pasek ma pięć pozycji. Czerwony to pełny atak, pomarańczowy nastawienie ofensywne, żółty jest neutralny, zielony to nastawienie na defensywę, a niebieski to tak zwana "obrona Częstochowy". Nie warto przez cały mecz grać ultra ofensywnie, bo o kontrę nietrudno i mecz może się łatwo stać koszmarem. Ja zazwyczaj zaczynam neutralnie, potem gram bardziej ofensywnie. Gdy mam przewagę bramkową, wracam do neutralnego ustawienia, a jak zajdzie taka potrzeba, to do defensywy. Ataku pełnymi siłami używam, gdy mecz przegrywam minimum dwiema bramkami (lub jedną, gdy zbliża się końcówka meczu) i nie zależy mi już na defensywie. Wtedy stawiam wszystko na jedną kartę.

Taktyki: jest ich tylko kilka. Ustawiamy je w menu Strategy Settings. Można wybrać Manual lub Semi - Auto. Przy tym drugim konsola sama decyduje, jaką taktykę, kiedy włączyć. Dlatego radzę używać Manual.

- Centre Attack - atak środkiem boiska

- Right/Left Side Attack - atak prawą lub lewą stroną boiska

- Opp. Side Attack - atak ze zmianą skrzydła, większość graczy skupia się na jednym skrzydle, ściągając obrońców; wystarczy przerzucić szybko piłkę na drugie skrzydło i wykorzystać osłabienie obrony.

- Change Side - zmiana stron; skrzydłowi lub boczni pomocnicy zamieniają się pozycjami (zależy od ustawienia). Taktyka dobra do zmylenia przeciwnika, gdy ma ustawione indywidualne krycie naszych zawodników.

- CB Overlap - środkowy obrońca robi częste wypady pod pole karne przeciwnika. Taktyka dobra do stworzenia liczebnej przewagi, jednak niebezpieczna w przypadku kontrataku. Polecam jej stosowanie przy grze trzema lub pięcioma obrońcami. W tym stylu gra Fernando Hierro z Realu Madryt.

- Zone Press - gra presingiem nie jest polecana dla drużyn lubiących przestrzeń i rozgrywanie kontrataków. Wszyscy zawodnicy z naszej drużyny starają się być blisko przeciwników. Bardzo dobra taktyka na grę po stracie zawodnika.

- Counter Attack - po prostu kontratak, gra w stylu Liverpoolu, długie podania na napastników na tak zwaną aferę.

- Offside Trap - taktyka odpalana tylko na chwilkę w celu złapania przeciwnika na spalonym. Obrońcy powinni grać w linii, aby była ona skuteczna.

Podczas meczu taktyki zmieniamy za pomocą L2 i klawisza przypisanego do danej taktyki - Kwadrat, Trójkąt, Kółko, X. Można mieć włączone cztery taktyki na raz. Można też zamiast taktyki przypisać do klawiszy zmianę całej formacji.

No i to tyle na temat Pro Evolution Soccer. Gra jest jednak tak głęboka, że można by o niej pracę magisterską napisać (wszystko w swoim czasie). Gdyby jeszcze jakiś promotor przyjął taki temat, to mielibyśmy już tytuły doktorów lub nawet profesorów, hehehe. Jeżeli macie jakieś pytania na temat PES, to piszcie. Może zrobię jeszcze jakieś uzupełnienie tego poradnika.

PS. Do mistrzostw zostało już tylko półtora miesiąca!

KONKURS NA NAJŁADNIEJSZE BRAMKI

Ani się obejrzeliśmy, jak minął już rok naszego i Waszego konkursu na bramki z ISS'a. Pomimo tego, że konkurs miał być nieustający, doszliśmy do wniosku, że jego formuła już się Wam trochę przejadła. Podjęliśmy więc trudną, ale naszym zdanie jedyną słuszną decyzję, o jego stopniowym zakończeniu. Ostatnią edycją konkursu będzie więc edycja majowa w numerze 43 N+. Przypominamy: tylko bramki strzelone po efektownych dryblingach w rozgrywkach International League lub Master League na poziomie Hard. Jeżeli nadejdzie wystarczająca ilość zgłoszeń, to rozważymy jeszcze reaktywowanie konkursu. Jeżeli nie... Mówi się trudno.
Do tej edycji konkursu zakwalifikowały się tylko dwie bramki, na dokładkę strzelone przez tego samego gracza. Dlatego właśnie on zgarnia całą pulę nagród za ten miesiąc – dwie gry i dwa pady. Żałujcie.

Kahn przelobowany przez Wojciecha Gorczyńskiego z Bytomia.

GTA3: Gangsta's Paradise

hardcore edition

Witajcie po raz trzeci! Ciągle chcecie być królami miasta, tak? To dobrze. Umiejętnie korzystajcie z doświadczeń innych i uczcie się na własnych błędach. I nie dajcie się złapać, a jeśli już, to powiedźcie im tak: NIC NA MNIE NIE MACIE, GLINY! NIC!!!
Przed Wami jedyna w swoim rodzaju fuzja. Połączenie sił starego wyjadacza i młodzika, który dopiero rozpoczyna zdobywać miasto, ale już może pochwalić się osiągnięciami.
A wiecie, że to jeszcze nie koniec?

o.g (originalgangsta@wp.pl) and Qoora

og i młody Qoora (w tle) na robocie

Ekstra misje

Również w ostatniej dzielnicy czekały na mnie dodatkowe misje, więc nie mogło się obyć bez opisu do nich.

Shoreside Vale
Tu zadania dyktował (ikonka telefonu na mapie) koleś o ksywce D-Ice.

Uzi Money
Pierwszą próbą miało być szybkie załatwienie dwudziestu członków gangu Nines. Wsiadłem do wozu i wyciągnąłem Uzi – każdy wie, jak się z niego strzela, siedząc w samochodzie - prawda? Na całe szczęście w okolicy telefonu kręciło się dostatecznie wielu gangoli, aby w dwie minuty wypełnić zadanie. Ciągle musiałem jeździć w tą i z powrotem, ponieważ przeciwnicy chcieli wyciągnąć mnie w wozu i załatwić na ulicy. Ale nie dałem się.

Toyminator
Kolejną sprawą, którą miałem się zająć było wysadzenie trzech ciężarówek. Pobiegłem tam, gdzie wskazywała mapa i znalazłem Van'a z pięcioma zdalnie sterowanymi samochodzikami. Wsiadłem do środka i zacząłem zabawę. Ciężarówki jeździły po okolicy (kropki na mapie), więc znalezienie ich nie sprawiało zbyt dużych problemów. Jedyne, na co musiałem uważać, to aby nie wypstrykać się na darmo z zapasu samochodzików.

Rigged To Blow
D-Ice poprosił mnie, abym zabrał jego bryczkę i rozbroił bombę, którą ktoś mu podłożył. Wsiadłem do samochodu i skierowałem się tam, gdzie stał Infernus zleceniodawcy. Zgarnąłem go i pojechałem tam, gdzie wskazywała mapa. Trzeba było jednak uważać, ponieważ jeśli za bardzo obstukałbym wózek, to bomba mogłaby wybuchnąć (niebieski wskaźnik po prawej). Rozbroiłem bombę i odstawiłem samochód tam, gdzie stał wcześniej.

Bullion Run
D-ice chciał, abym pozbierał jego własność. Pojechałem tam, gdzie wskazywała mapa i pozbierałem szlachetne grudki. Musiałem zrobić kilka okrążeń, ponieważ moje auto z pełnym balastem było o wiele cięższe, a przez to wolniejsze.

Rumble
Miałem załatwić sprawę z bratem D-ice'a. Pojechałem tam, gdzie trzeba było i poczekałem, aż przeciwnik wsiądzie do swojego wozu. Pojechaliśmy do nowej lokacji i tam bejzbolem wszystko wyjaśniłem. Aha, w tej misji nie można było używać broni palnej.

Misje RC Toyz

Kolejny rodzaj bonusowych misji, których nikt nie zleca. Jednak jest to bardzo fajna rozrywka. Jeśli się nie mylę, to ten patent był już wykorzystany w jakimś filmie...
Aby rozpocząć taką misję musicie wsiąść do ciężarówki oznaczonej charakterystycznym logiem z boku – łatwo ją odróżnić od zwykłej ciężarówki. Takie auto zawsze sobie spokojnie stoi gdzieś na uboczu.

Diablo Destruction
Tą ciężarówkę można znaleźć w okolicach Hepburn Heights (niedaleko dworca). Celem jest zniszczenie jak największej ilości Diablo Stallion'ów.

Mafia Massacre
W tej misji należy zniszczyć jak najwięcej Mafijnych Sentinel'ów. Za każdy wózek dostaniecie 1000 $. Ta ciężarówka stoi w St. Mark's, niedaleko restauracji Toni'ego.

Casino Calamity
Ta ciężarówka znajduje się na parkingu naprzeciwko kasyna Kenji'ego (Staunton Island – oczywiście). Zadanie polega na zniszczeniu jak największej ilości Stinger'ów.

Rumpo Rampage
Ciężarówka stoi niedaleko kryjówki w Wichita Gardens (Shoreside Vale). Cel: zniszczenie jak największej ilości Hoods Rumpo XL.

Unique Jumps

Najbardziej chyba widowiskowym elementem GTA3 są Unique Jumps, czyli kaskaderskie skoki ze specjalnych ramp. Każdy taki skok nagradzany jest pokaźnym przelewem na nasze konto, a także efektownym ujęciem kamery, prezentującym latający wehikuł w slow motion. 20 skoków w grze najłatwiej wykonuje się sportowymi autami pokroju Banshee, ale czasem warto zrezygnować z setek koni mechanicznych na rzecz większej stabilności i precyzji jakie oferuje np. Yakuza Stinger. To z pewnością zaoszczędzi nam częstego lądowania w zimnym morzu. No to w drogę, przed Wami Unique Jumps w pierwszych dwóch miastach!

Portland
1. Z kryjówki wjedź prosto na pas zieleni (przed Tobą) znajdujący się przy nadmorskim deptaku. Teraz skieruj się na południe, aż zobaczysz szarą skocznię. Skacz od południa, a nie od północy.
2. Callahan Bridge. Jadąc na południe od swojej kryjówki szybko dotrzesz do rzeczonej konstrukcji. Druga rampa w grze to zielony pagórek znajdujący się pomiędzy dwoma pasmami mostu. Tutaj stanowczo polecam Banshee, ponieważ inne wózki słabo nabierają prędkości jadąc po trawie.
3. I ponownie Callahan Bridge. Tym razem wjedź na most i grzej aż do miejsca, gdzie droga się urywa. Teraz zawróć, nabierz prędkości i skieruj się na czarno – żółtą rampę rozdzielająca oba pasy mostu.
4. Chinatown. Kolejna skocznia oparta jest o murek podziemnego przejścia prowadzącego do metra.
5. Trenton. Parę metrów od zajezdni autobusowej w tej dzielnicy leży kładka oparta o niski murek – to kolejne miejsce, gdzie możesz wykonać Unique Jump.
6 i 7. Teraz przemieszczamy się do Atlantic Quays, czyli obszaru położonego za Trenton, przy samiutkim morzu. Tutaj znajdują się aż dwie rampy – pierwsza to wysoki nasyp z piasku, a druga to kładka oparta o murek przy garażach. Jeśli poprawnie wykonałeś skok z nasypu, to powinieneś wylądować zaraz obok drugiej rampy. Banshee recommended.
8. Ostatnia rampa w Portland umiejscowiona jest na terenie portowych doków. Wjeżdżając do doków od razu skręć w prawo i rozkoszuj się długim lotem nad przyczepami.

Stauton Island
1. Skieruj się do dzielnicy Newport i znajdź piętrowy garaż. Na najwyższej kondygnacji znajduje się pierwsza rampa na Stauton Island. Ach, to jeden z piękniejszych skoków.
2. Przy budynku, gdzie dostajesz pierwsze misje od Asuki (Newport) ciągnie się ulica prowadząca do nadmorskich magazynów. Najpierw wjedź na dwa niskie podjazdy, a potem skocz z jasnego nasypu. Tutaj polecam Yakuza Stinger. Banshee stanowczo za często ląduje w wodzie.
3. Na granicy Torrington i Newport znajduje się ulica przedzielona kilkoma pasami zieleni. Wjedź na ostatni z nich korzystając z łagodnego podjazdu. Następnie, lawirując pomiędzy drzewami, jedź w górę, a na końcu "rynny" czeka Cię kolejny skok.
4. W Bedford Point odszukaj pomieszczenie ze szklanymi ścianami. To kafejka internetowa, a jej schody stanowią dla nas doskonałą rampę do efektownego skoku. A tak przy okazji, rzućcie okiem na monitory komputerów stojących przy schodach... surprise, surprise!

Shoreside Vale
1, 2, 3, 4. Lotnisko to prawdziwy raj dla fanów podniebnego szaleństwa – i nie mam tu bynajmniej na myśli dłuuugich lotów Dodo (hehe), a cztery rampy przygotowane dla prawdziwych mistrzów kierownicy. Pierwsza skocznia to schodki przysunięte do jednego z samolotów stojących przy hangarze (zaraz przy wjeździe na lotnisko). Pozostałe skocznie bardzo łatwo znaleźć – są to ustawione trójkami rampy w żółte pasy. Przy dwóch z nich stoją helikoptery, a ostatnia znajduje się po lewej stronie Dodo (tego na płycie lotniska, a nie w hangarze).
5. Zjeżdżając z mostu (ze Stauton Island) jedź cały czas prosto, aż po prawej stronie zobaczysz brązową ścieżkę – prowadzi ona do zawalonego mostu, który wyśmienicie spisuje się jako rampa do kolejnego Unique jump. Polecam ten skok w nocy – pierwsza klasa!
6. Od posterunku policji jedź na północ. Kiedy przed sobą zobaczysz drogę prowadzącą do tamy, zerknij w prawo – gdzieś w pobliżu powinieneś widzieć kolejną wyskocznię opartą o murek (Cochrane Dam). Polecam Stingera. Aby konsola zaliczyła Ci ten skok, musisz wylądować idealnie na dachu budynku, przy widocznej w trakcie lotu kładce. Banshee, niestety, wykazuje tendencję do lekceważenia naszych potrzeb i przeważnie szybuje za daleko.
7. Ta skocznia znajduje się tuż obok. Wróć do kładki, z której przed chwilą skakałeś i spójrz w prawo – na końcu wąskiej alejki leży kolejna rampa. Hmm...
Wyjątkowo trudna sprawa. Musisz spaść na dach budynku przed Tobą – w przeciwnym razie skok nie zostanie uznany. W tej sytuacji Banshee lub Infernus wydają się jedynym rozsądnym wyborem.
8. Na koniec naszych przygód z Unique Jumps zostawiłem prawdziwy majstersztyk – lot nad rzeką. Kiedy wyjeżdżasz z tunelu prowadzącego ze Stauton Island na Shoreside Vale od razu skręć w prawo. Teraz wciśnij gaz do dechy i jedź pod górę przez upstrzony kolorowym graffiti tunel (Wichita Gardens). Zbliżając się do zakrętu powinieneś widzieć przed sobą lekko podniesiony grunt z szarymi krawędziami – to ostatnia "konkretna" rampa w grze. Dociśnij jeszcze mocniej pedał gazu i podziwiaj piękno Shoreside Vale z lotu ptaka. Tak jak w przypadku skoku nr 5, tutaj skok nocą prezentuje się wyjątkowo "smakowicie".

Lekcja latania czołgiem

Najpierw szybko nauczymy się latać najcięższą maszyną w grze! Wstukajcie kod na latające samochody, po czym wsiądźcie do czołgu. Odwróćcie lufę do tyłu i jadąc przed siebie zacznijcie strzelać. Czołg zacznie przyśpieszać i po pewnym czasie powinien oderwać się od ziemi! W te sposób można latać po całym mieście!

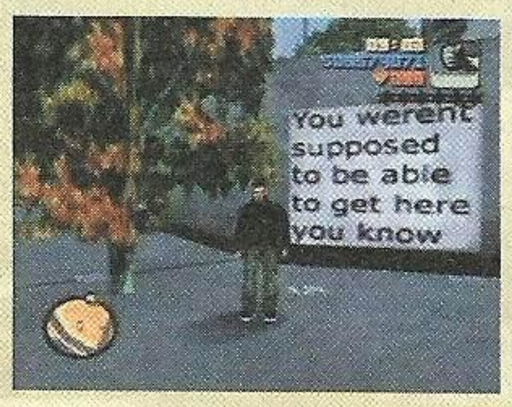
Ghost Town

Jedną z plotek wzbudzających najwięcej emocji wokół GTA3 była informacja mówiąca o istnieniu czwartego miasta (tzw. Carson City), gdzie moglibyśmy rozwijać naszą gangsterską karierę. Informacja ta okazała się fikcją, ale przecież w każdej plotce tkwi ziarenko prawdy.
A prawda jest taka, że faktycznie w GTA3 poza trzema

podstawowymi wyspami czeka na nas jeszcze jedno ciekawe miejsce – legendarne GHOST TOWN.
Nie jest to jednak metropolia, w której dane by nam było kontynuować przygody, ponieważ, jak przystało na miasto duchów, GHOST TOWN jest niematerialne. Innymi słowy, jest to tylko makieta miasta, a wszelkie próby wylądowania na jego ulicach kończą się zawieszeniem gry lub, w najlepszym wypadku, kąpielą w morzu. Jeśli właśnie odpalacie silniki waszych gangsterskich bryczek, aby ruszyć na poszukiwanie tego miasta – widma, to lepiej nie traćcie czasu na bezowocne krążenie po Liberty City i od razu skierujcie się na lotnisko w Shoreside Vale. Niestety, do GT można się dostać tylko drogą powietrzną, a więc albo za sterami Dodo lub w kabinie "latającego czołgu". Dla wszystkich, którzy opanowali sztukę latania czerwoną awionetka na tyle, aby utrzymać się w powietrzu około 80-90 sekund, podaję najprostszą trasę prowadzącą do GT. Ustaw się na pasie startowym lotniska tak, aby tył Dodo skierowany był ku Stauton Island.
Postaraj się wystartować w połowie długości pasa, po czym szybko ustabilizuj lot. Kiedy już wylecisz nad morze, delikatnie skręć w prawo i staraj się szybować wzdłuż linii brzegowej Shoreside Vale. Gdy ujrzysz, że wyspa kończy się, znowu delikatnie odbij w prawo nie oddalając się zbytnio od brzegu. Po chwili, po prawej stronie, powinieneś dostrzec załamujące się tekstury na powierzchni morza. Leć śmiało w ich kierunku, a Twoim oczom ukaże się GHOST TOWN (wygląda niesamowicie:) – miasteczko, którego projekt możecie także podziwiać w filmiku rozpoczynającym grę. Jeśli już odwiedzacie Miasto Duchów, powinniście również na własne oczy przekonać się, że zablokowany tunel na Shoreside Vale prowadzi... Do nikąd. Hehe. Przy odrobinie szczęścia zdołacie do niego wlecieć od strony morza, ale nie liczcie na dokładną penetrację tego miejsca; dwa, trzy kroki i niewidzialna ściana rozwiewa wszelkie nadzieje na odkrycie kolejnej tajemnicy.
Aha, w wypadku gdyby ktoś zdecydował się na lot nad lądem, a nie nad morzem, to polecam omijać obszary gdzie wykonuje się unique jumps. W momencie, gdy znajdziesz się "w zasięgu" takiego miejsca, kamera automatycznie przeskoczy w slow motion, a sterowanie Dodo stanie się niemożliwe.
Ale to nie wszystko – w okolicach GT czeka na Was jeszcze jedna niespodzianka. Wystarczy polecieć na północ od GT, w stronę odległego horyzontu, aby na radarze pokazały się miasta noszące nazwy po twórcach gry - nic specjalnego, a cieszy. Miłego lotu!!!!

Where devil sayz godnight

YOU WEREN'T SUPPOSED TO BE ABLE TO GET HERE YOU KNOW. Taki właśnie napis ukryli autorzy GTA3 w miejscu, do którego tylko najtwardsi gangole potrafią się dostać. Odnalezienie go nie przekłada się na żadne materialne korzyści, ale zapewniam, że satysfakcja z przechytrzenia programistów jest ogromna.



Jak?? Gdzie??? Eeee, Panie władzo, ja nic nie wiem... tylko tędy przejeżdżałem. No dobra - koniec żartów - czas na konkrety! Na Stauton Island skieruj się do dzielnicy Bedford Point. Tam szukaj niskiego, oszklonego budynku z niebieskimi szybami. Tuż obok położony jest kolejny kompleks niewysokich zabudowań, w środku którego znajduje się całkiem spory plac. Podpowiem, że chodzi o ten sam plac, gdzie czeka nas wybuchowa niespodzianka w misji Kingdom Come (zlecenie od Kinga Courtneya). OK – teraz pozostaje już tylko znaleźć jakiś wysoki wóz (np. śmieciarka lub Linerunner) i wjechać jedną z alejek na rzeczony placyk. Następnie ustaw swój pojazd przy wysokim murze (tam, gdzie stoją zielone kontenery), za którym widać drabinki pożarowe na sąsiednim budynku. Teraz przy użyciu innych aut zaparkowanych w pobliżu (Moonbeam i Kuruma) wskocz na dach porwanej śmieciarki. Jeszcze tylko jeden skok i już jesteś po drugiej stronie muru. Przebiegnij teraz wzdłuż ściany, a za jednym z drzew znajdziesz tajemniczy napis. Gratulacje – autorzy gry są pod wrażeniem.

Pitch Black Infernus

Znudziły Ci się już wszystkie standardowe bryczki w Liberty City??? Szukasz czegoś wyjątkowego? Pragniesz mieć wóz, jakim nie mógłby się pochwalić żaden inny gangol w okolicy? Nie ma sprawy – już za chwilę będziesz przemierzał ulice miasta nowiutkim, całkowicie czarnym (nawet felgi!) Infernusem.

Przepis? Już się robi! Stań przy wózku, jaki Ci się najbardziej podoba (niekoniecznie Infernus – trick działa z każdym pojazdem mogącym wjechać do Pay'n'spray) i dwukrotnie wpisz kod na zwolnienie gry – trójkąt, góra, prawo, dół, kwadrat, R1 R2. Następnie wstukaj cheat na wybuchające samochody – L2 R2 L1 R1 L2 R2 trójkąt, kwadrat, kółko, trójkąt, L2 L1.
Kiedy w trakcie wpisywania kodu wciśniesz trójkąt, gangol podbiegnie do samochodu i zacznie wyrzucać z niego kierowcę. Wtedy szybko dokończ wpisywanie kodu, a gdy Twój podopieczny siądzie już za kierownicą upragnionej bryczki, błyskawicznie wpisz cheat na uzupełnienie zdrowia – R2 R2 L1 R1 lewo, dół, prawo, góra, lewo, dół, prawo, góra. Jeśli wszystko dobrze poszło, to właśnie siedzisz za kółkiem "jeżdżącej kupy złomu". Nie przejmuj się tym jednak i czym prędzej ruszaj do najbliższego Pay'n'Spray. Jeszcze tylko parę dolców dla szefa warsztatu i już możesz się cieszyć idealnie czarnym wózkiem. Najlepiej w tej roli wypada oczywiście Infernus...
Aha – nie zapomnijcie o przywróceniu normalnego tempa gry przed wizytą w warsztacie – trójkąt, góra, prawo, dół, kwadrat, L1 L2 .

BP Cheetah

W grze możemy znaleźć kilka wózków potrafiących oprzeć się pociskom wszelakiego kalibru, ale musicie chyba przyznać, że kuloodporny Cheetah to szczególna gratka dla każdego szanującego się gangstera. Aby zdobyć taki unikatowy wóz musisz stanąć w szranki z kierowcami biorącymi udział w wyścigu organizowanym przez El Burro (Turismo, Portland). Na starcie proponuję pojawić się w Linerunnerze, albo jeszcze lepiej we Flatbed'zie. Gdy tylko wyścig się rozpocznie, wciśnij gaz do dechy i grzej do swojej dziupli! Teraz ustaw Flatbeda w poprzek drogi tak, aby całkowicie zablokować przejazd. Kiedy licznik wskaże 90 – 100 sekund, na zablokowaną ulicę wpadną uczestnicy rajdu. Przy odrobinie szczęścia któryś z nich uderzy prosto w ciężarówkę i wpadnie w wąski korytarz Twojej kryjówki. Teraz musisz zatarasować mu drogę ucieczki i tak uwięzionego trzymać w pułapce aż do końca wyścigu. Kiedy czas rajdu upłynie, wepchnij Cheetah do garażu i poczekaj, aż zamkną się za nim drzwi. Hehehe. Już nikt w mieście Ci nie podskoczy. Klasa i bezpieczeństwo – oto, co oferuje kuloodporny Cheetah.

Because I Got High

Mam jeszcze propozycję dla mistrzów Dodo pragnących wycisnąć z GTA3 ostatnie soki. Jeżeli już dokładnie zbadałeś GHOST TOWN, to proponuję Ci wizytę w kilku wieżowcach górujących nad Liberty City. Miejsca, o których mówię to tzw. cut scene areas, czyli budynki gdzie odbywały się rozmowy ze zleceniodawcami kilku misji. Wspomnieć tu należy przede wszystkim o Asuka's building, czyli ogromnej, zielonej konstrukcji na budowie na Stauton Island. Aby wlecieć do środka przez niezabudowane piętro (bardzo wysoko), potrzebować będziesz dużej precyzji w sterowaniu awionetką i jeszcze więcej cierpliwości. W nagrodę czeka na Ciebie długi korytarz i kilka pomieszczeń do zwiedzania (między innymi to, w którym znęcano się nad Miguelem). Drugim punktem na mapie Stauton Island wartym odwiedzenia jest wieżowiec, w którym mieści się rezydencja Donalda Lova i skąd zlecał nam on swoje misje. Po raz kolejny precyzja i cierpliwość to klucz do sukcesu. Jeśli uda Ci się trafić Dodo w jedno z wyższych pięter, będziesz mógł podziwiać apartamenty Donalda i ujrzysz jego nowoczesną, elektroniczną bieżnię. Tak, ale to są już zadania tylko dla najtwardszych.

Did ya know?

Garść niekończących się ciekawostek. Rany, jaka ta gra jest wielka i przez cały czas zaskakuje!

Drużyna
W Staunton Island znajduje się stadion (20 na mapie). Niestety - zamknięty. Ale jeśli podejdziecie do żelaznej bramy (znajduje się na szczycie wysokich schodów) i dokładnie się rozejrzycie (najlepiej przez snajperkę), to na trybunach ujrzycie napis COCKS. Tak właśnie nazywa się drużyna Liberty City!

Ciało
Jeśli podczas misji Dead Skunk In The Trunk uda się wam tak uszkodzić auto tak, aby otworzyła się klapa bagażnika, to ujrzycie w nim... martwe ciało. Przypomnę tylko, że Joey prosił wtedy właśnie o usunięcie tego ciała.

Policja i staż pożarna
Jadąc samochodem policyjnym włącz syrenę, a ujrzysz, jak inne auta usuwają się z drogi. Będąc w samochodzie strażackim włącz pompę wodną i wyceluj w cywili – oto jak należy rozganiać zamieszki!

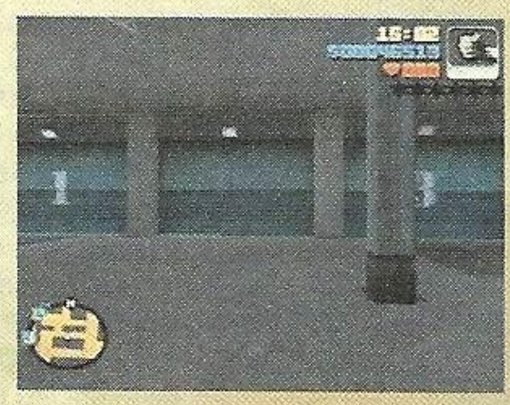
BF Injection
Po wykonaniu pierwszej misji Asuki: Sayonara Salvatore będziecie mogli zgarnąć BF Injection, czyli buggy, które wcześniej można było zobaczyć u Joey'a w garażu! Autko będzie sobie spokojnie czekać koło domku Misty w Hepburn Heights (obok telefonu w parku, przez który kontaktował się z Wami El Burro).

Yardie Lobo
Nie jest to żaden sekret, ale warto wspomnieć o tym aucie, ponieważ jest to tzw. Low Rider, czyli samochód ze specjalnymi amortyzatorami (Raperski na maksa)! Najczęściej można go spotkać w Newport w Staunton Island. Ma czerwony kolor lakieru i biały dach.

Oto jak można kontrolować to cudo:
L3 – opuszcza lub podnosi samochód
Prawy analog:
W górę – zaczyna podskakiwać przód auta
W dół – tył podskakuje
W lewo – podskakuje lewa strona
W prawo – podskakuje prawa strona

Auta
Zaprowadź samochód do własnego garażu (może być doszczętnie rozwalone, byle by nie paliło się) i zasejwuj. Po odczytaniu tego save'a twój wózek będzie jak nowy!

Ostatni garaż
W Portland jest jeszcze jeden garaż, który przyjmuje samochody. Ale tylko jeden rodzaj: Securicar. Są to opancerzone samochody do przewożenia gotówki. Właśnie taki samochód porywaliście w misji Van Heist. Naprawdę trudno znaleźć to autko na ulicy, a płacą za niego 50.000 $. Garaż ten znajduje się zaraz przy wjeździe do doków. Są to niebieskie, ponumerowane garaże. Drugi w kolejności nie ma numeru i to właśnie tutaj powinniście dostarczyć Securicar.



Dodo masters!

Okazuje się, że przy odpowiednich umiejętnościach można latać Dodo praktycznie tyle, na ile ma się ochotę. Odezwał się do nas Libang, który fruwał 1200 sekund, ale wylądował na własne życzenie - przysłał nam nawet kasetę video ilustrującą to wydarzenie. Za miesiąc kurs pilotażu dla zaawansowanych! Acha i jeszcze jedno. Czy liczba 176488 coś Wam mówi? Jesli nie, poczekajcie do następnego miesiąca. Spadniecie z krzeseł - gwarantujemy!

ekipa Gangsta's Paradise mówi dobranoc

NEON

Przed Wami kolejna odsłona Neona. Tym razem tylko cztery strony, ale szykujemy coś ekstra na następny miesiąc. Zabrakło Arcadii i Gawęd, ale nasi stali feletoniści zostali wysłani na zieloną trawkę. Val podróżuje właśnie po świecie w poszukiwaniu nowych materiałów, a Adrian miał firmową imprezę, po której nie pozbierał się przez tydzień. Ale za miesiąc powinno być już wszystko OK. Jak zwykle czekamy na Wasze materiały!

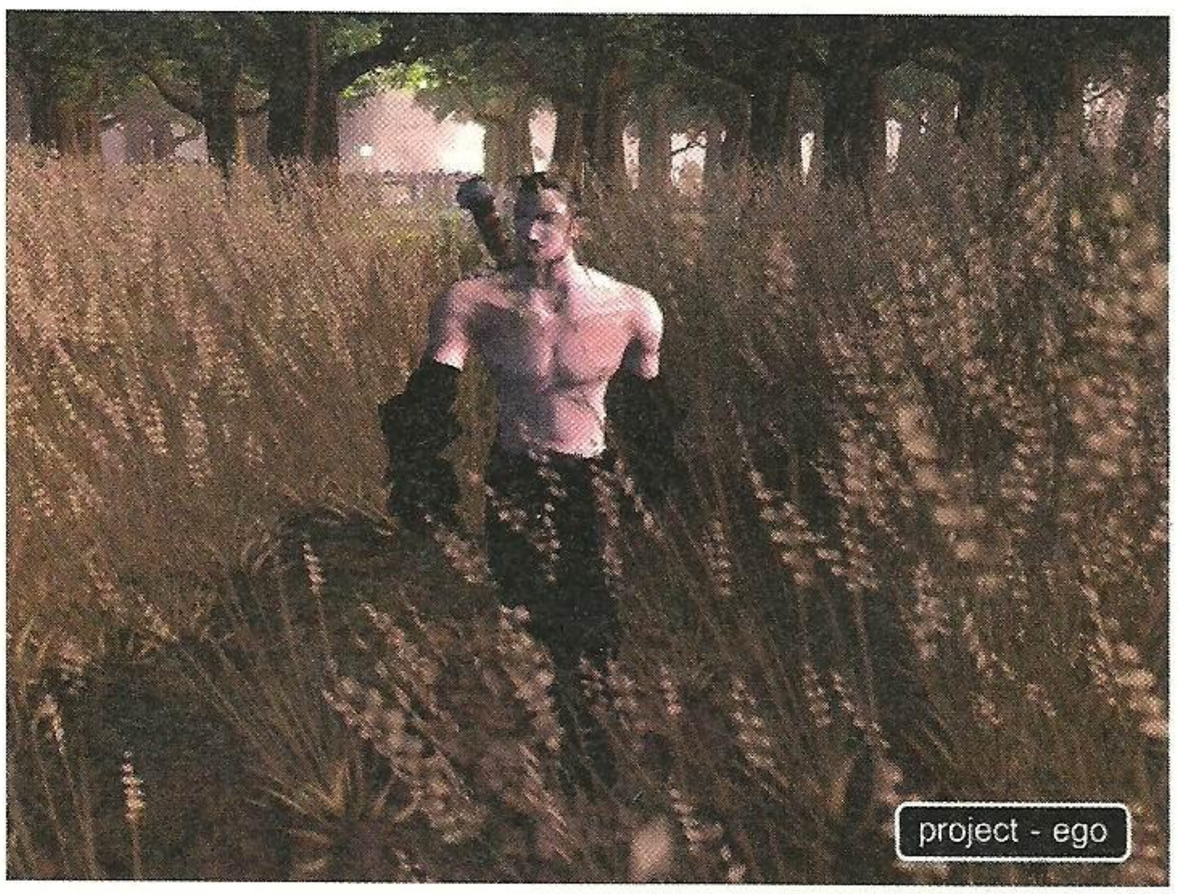
Project EGO

DLACZEGO WARTO CZEKAĆ?

Dzielny nasz bohater obchodził swe pięćdziesiąte urodziny w więzieniu, w którym przebywał był od dziesięciu lat. Z rozrzewnieniem wspominał czasy, gdy z mieczem na plecach i mordem w oczach hasał po rozległych polach Albionu, napadając, grabiąc i uwalniając od ciężaru egzystencji kogo i co popadło. Może należało przystać na tamtą propozycję - rozmyśla teraz. Może nie wyglądałbym jak zabiedzony, kudłaty starzec, nie miałbym zmarszczek i zmęczonych oczu człowieka, który stracił kawał życia oraz wszelką nadzieję? Obżerałbym się w najlepszych knajpach, ważyłbym sto funtów więcej, a wszystkie panny leciałyby na moją opaleniznę i blizny, które zdobyłem w niezliczonych potyczkach, a które teraz są jedynie smutnym świadectwem popełnionych przeze mnie błędów...?

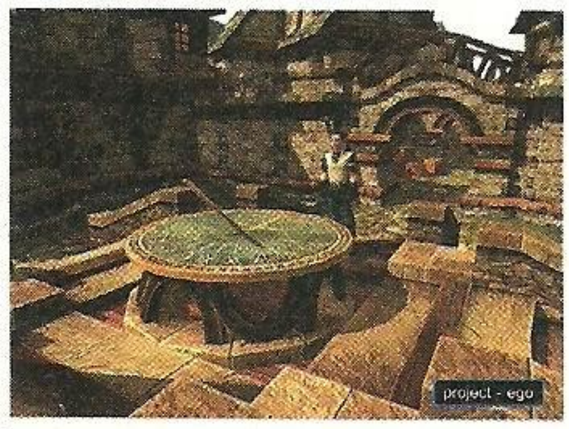
Tak mógłby wyglądać fragment opowiadania fanfiction, stworzonego w oparciu o to, co już wiemy na temat Project Ego - rewolucyjnej (w zapowiedziach twórców) gry RPG, która powstaje w pracowniach Big Blue Box, satelity Lionhead Studios. Z tą ostatnią kompanią związane jest nazwisko Petera Molyneux, którego chyba nikomu przedstawiać nie trzeba. Dość powiedzieć, że jest to człowiek odpowiedzialny za powstanie takich gier jak Populous, PowerMonger, Syndicate, Dungeon Keeper czy Black&White. Tytuły te, by nie rozwodzić się niepotrzebnie, łączy jedno - odwaga, niesamowita "rozległość" i nowatorstwo wizji tworzącego je umysłu. To właśnie Molyneux - dziś już guru i wizjoner; człowiek, który nie boi się tworzyć gier o "wielkich rzeczach". Rozwinął gatunek strategii, w których wcielamy się w bogów i kontrolujemy cały swój lud, wszystkich wyznawców. Odwrócił ideę klasycznych RPG, nakazując graczowi bronić skarbów w kryptach i lochach, miast je zdobywać. Wprowadził do gry gigantyczne istoty, będące łącznikami pomiędzy bóstwem a ludem, które to istoty możemy dowolnie układać i wychowywać... Cóż, facet myśli i kreuje z rozmachem. Sam powiada, że lubi spoglądać na pewne rzeczy "pod zupełnie innym kątem". I na bogów, udaje mu się to!
Nie powinno nikogo zatem dziwić, że w przypadku Project Ego, liczymy na podobny rozmach i nowatorstwo, by nie powiedzieć - rewolucję. Obiecane mamy wszak złote góry! Zaczniemy grę, jako nastoletni młodzian, którego przeznaczeniem jest zostać największym bohaterem w historii świata. To co zrobimy - słowami Gandalfa - z czasem jaki nam dano, zależeć ma już tylko od nas. Nic, z tego co uczynimy, nie przejdzie bez echa.

Możemy zarówno, wybrać drogę zła i okrucieństwa, jak i stać się przykładem prawości i szlachetności. Przemierzając bezdroża Albionu, zapowiadającego się na klasyczny fantasy-neverland, narażeni będziemy na niebezpieczeństwa rozmaitej natury. Na "przeszkodzie" w drodze do chwały stanąć może bowiem nie tylko oręż wroga, ale też tak prozaiczne zjawisko, jak dorobienie się potomstwa! Niesamowicie zapowiada się proces rozwoju i starzenia się bohatera - zakończyć grę mamy jako 70-80 letni starcy, naznaczeni bliznami, pomarszczeni, dzierżący bagaż doświadczeń całego życia. Dumni i potężni, jeśli ciężko pracowaliśmy i odważnie rzucaliśmy się w wir walki. Zgarbieni, zalęknieni i z tikami nerwowymi, jeśli wiedliśmy żywot łotrów i tchórzy.
Niedowiarkom proponuję rzucić okiem na screeny i obejrzeć filmiki dostępne w sieci. Kraina Albion prezentuje się przepięknie. Kwieciste łąki, pola porośnięte wysoką trawą, mroczne knieje - to wszystko robi niesamowite wrażenie. Na filmikach widzimy niezwykłą, realną grę świateł zależną od pory dnia, architekturę kipiącą polygonami i... Żenującą, króciutką animację walki. Widać, że przed "Fable" - bo tak może zostać finalnie nazwany Project Ego - jeszcze daleka droga... Co z tego w grze zobaczymy, i jak bardzo się nacieszymy - pokaże czas. Doświadczenie każe nam pozostać sceptycznie nastawionymi do momentu pojawienia się gry na rynku, co ma nastąpić rzekomo pod koniec bieżącego roku (coraz



częściej jednak słyszy się "2003" bądź "gdy uznamy, że jest ukończona"). Platforma - Xbox. I na razie tylko Xbox.
Zapowiedzi takie, zwykle wzbudzają mieszane emocje. Ktoś połyka haczyk i nakręca się - o co przecież twórcom chodzi; ktoś pozostaje nieufny i stara się myśleć trzeźwo - "to tylko reklama". Pojawia się tu kwestia zaufania. Molyneux to ktoś, komu ufam, choć takie Black&White jest dla mnie jedynie ambitną ciekawostką. Niebawem pojawi się trzecia odsłona Elder Scrolls: Morrowind - czyli klasyczne RPG pełną gębą od Bethesda - które dotrze również na Xbox'a. Mało komu ufam mniej niż tej firmie. I tu pozostaję nie tylko sceptyczny, ale i podejrzliwy.
Tym, co sprawia, że można niecierpliwie czekać na Project Ego, nie jest jednak li tylko grafika, złożoność świata, czy jakość gry gwarantowana nazwiskiem Molyneux. To nadzieja na prawdziwą swobodę w kierowaniu poczynaniami bohatera. RPG moim zdaniem cierpią na brak owej "swobody". Różnie zresztą jest ona definiowana. Komuś wystarczyć może taka, jak w Zeldzie, ktoś wspomina swobodę z Ultimy VIII, Wizardry, czy innych poczciwych zabytków. Nie będę rozpisywał się na ten temat. To do czego czasem tęsknimy w grach fabularnych, znane jest nam z produkcji, którą ciężko nazwać erpegiem. Myślę o "Pirates!" z Amigi, C64 czy PC. Byłoby wspaniale, móc tak właśnie pokierować karierą bohatera - niech ten zacznie przygodę jako gorącogłowy młokos, który będzie "pływał" gdzie chce i jak chce - pod taką banderą, pod jaką mu wygodnie; będzie szukał skarbów, wykonywał rozmaite zadania, gromadził dobra i tracił je w okamgnieniu, walczył, kochał i nienawidził. Niech skończy "in a flash of the blade" albo na łożu śmierci...
Tego właśnie (doprawionego sosem solidnej, europejskiej fantasy) oczekujemy. Oby wam się udało, panowie z Big Blue Box!

Ciekawostki:
- Jedna trzecia kilkunastoosobowej ekipy tworzącej grę wydaje się lubić dzieła Tolkiena. To oczywiście o niczym nie świadczy ;)
- Zamieszania narobiła następująca plotka: nie będzie można grać bohaterem - kobietą. Lepiej jednak trzymać się wersji przedstawionej przez Molyneux na minionym E3. Powiedział wyraźnie, chłopiec albo dziewczynka.
- Jak się do tego mają zapowiedzi, że będziemy swobodnie decydować o tym, w jakim stopniu bohater jest... ubrany? ;)
- Kariera maga powoduje łysienie bohatera.
- Ziarno rzucone gdzieś w korzystnym miejscu w grze ma szansę wykiełkować i dać początek nowej roślince.
- Pojedyncze kłosy zbóż i źdźbła trawy mają falować na wietrze.
- Będzie linowo (co nie znaczy że "po szynach"). Bez niespodzianek, dzieci, więzień, urlopów i pobocznych questów – jakieś 20 godzin gry. Hmmm...



Freeware: G-B-A

GameBoy Advance jest już integralną częścią naszego konsolowego świata. Co najciekawsze, prawie od razu powstała scena skupiająca fanów programowania, która co raz zaskakuje czymś zupełnie nowym. GBA to wspaniały sprzęt. Tu idealnie pasuje stwierdzenie: małe jest piękne. A do tego może więcej, niż niejedna stacjonarna maszyna.

og@hoga.pl

Start

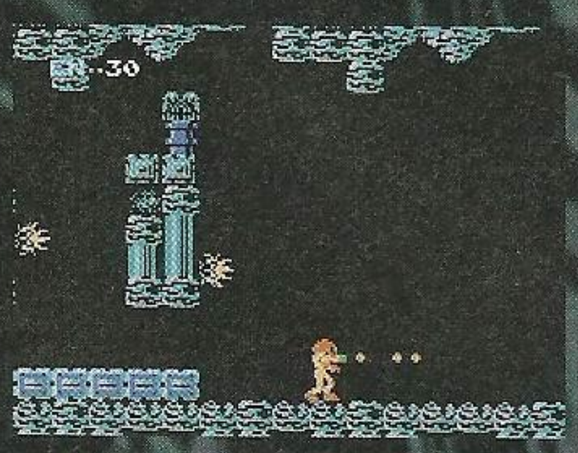
Na początek musimy wyjaśnić sobie kilka spraw. Hardware GBA jest zupełnie inny, niż - powiedzmy - PC. W komputerze jest dysk twardy, system operacyjny i wiele innych (niepotrzebnych) rzeczy. Dlatego programiści mogą pozwolić sobie na maksymalne uproszczenie obsługi swoich programów.
GBA jest pod tym względem trochę ograniczone. Jak na razie może rozpoznawać i korzystać tylko z prostych plików. Dlatego przygotowując jakikolwiek programik, trzeba go spreparować tak, aby znajdował się w jednym pliku. Wszystkie opisane poniżej cuda, działają właśnie na takiej zasadzie. Automatycznie tworzą jeden plik, w którym jest wszystko umieszczone.
Druga sprawa to pojawiające się na Internecie poradniki, które wyjaśniają, jak programować na GBA. I podobno jest to bardzo prosta sprawa. Jeśli więc myślicie o pisaniu gier na konsole, to jest to na pewno dobry początek. Także ze względów finansowych. Tu niepotrzebne jest wydawanie ciężkich papierów na developer's kit. Ha! W sieci jest wiele stron, na których amatorzy programowania zamieszczają efekty swojej pracy. Ale o tym później.

Foon i ZXAdvance

Emulator Spectrum. Po jego włączeniu, ukazuje się proste okienko. Przeciągamy do niego gry, które chcemy umieścić i jednym kliknięciem tworzymy cały plik! Wszystko trwa poniżej sekundy. Aha, najlepiej przed tym ustawić dla każdej gry przyciski, ponieważ czasami bez tego nie będzie można wcisnąć "Start" już w samej grze. Praktycznie wszystkie gry emulowane na tym programie wyglądają i chodzą, jak w oryginale. Foon posiada rozbudowany wachlarz opcji. Są różne tryby wyświetlania grafiki, przeskakiwanie klatek, jasność ekraniku, definiowanie klawiszy... Naprawdę jest tego dużo. Wszystko w języku angielskim, więc bez znajomości fachowej terminologii się nie obędzie. ZXAdvance także emuluje Speca i charakteryzuje się równie dobrą szybkością działania, co Foon.
Liczba gier, jakie można znaleźć na oba emulatory, jest naprawdę imponująca. Jeśli się nie mylę, to w odmętach internetu znajduje się około 7 tysięcy tytułów na Spectrum! Co ważniejsze - wszystkie z nich można łyknąć legalnie. Poza tym, jest kilkaset amatorskich dem, programików edukacyjnych (!) i użytków.

PocketNES

Jak sama nazwa wskazuje, jest to emulator przedpotopowej, 8-bitowej maszyny Nintendo. Emuluje naprawdę pokaźną liczbę gier, a większość ma oznaczenia GFX Perfect i Sound OK. Można ustawiać trzy tryby graficzne. Bardzo przydatną funkcją jest sleep, który gasi ekranik i pauzuje grę. Jeśli chcemy na chwilę przerwać, to nie ma co wyłączać konsolki. Ponowne odpalenie GBA wysysa więcej energii, niż pozostawienie konsolki w takim stanie na kilka minut.
Największą innowacją jest jednak funkcja grania w dwie osoby. Tak, PocketNES obsługuje Linka i dwie konsolki na raz! Łał!
Jednak w tym przypadku nie miejcie złudzeń. Pomimo tego, że jej 8-bitowa maszynka już dawno przestała być w zasięgu zainteresowania, Nintendo nie zrzekło się praw do żadnej z gier. I niech nie zmyli Was fakt, że jest to odpalanie gier Nintendo na konsoli Nintendo. To ciągle jest nielegalne. A oprócz omawianego tutaj PocketNES jest jeszcze japoński FamiconAdvance.



Muzyka

Na tym polu nie znajdziecie dużo, przynajmniej na razie. A szkoda, GBA mógłby być idealnym przenośnym odtwarzaczem mp3. Ale to, co już jest, rokuje spore nadzieje na przyszłość dla takich projektów.
W tej chwili najlepszym i najłatwiejszym w obsłudze jest MusicPlayer Advance. Jak w każdym z powyższych przypadków, także i tutaj trzeba samemu sobie wszystko przygotować. Jednak programik obsługuje na razie tylko format .pcm w niskiej jakości: 16000, mono, 8 bit. Minusem tego rozwiązania jest to, iż trzeba sobie taki plik stworzyć konwertując go z wav lub mp3. W praktyce sprowadza się to do korzystania z dwóch różnych programów, a sam proces trwa do kilku minut. Przyda się tu znajomość obróbki dźwięku.
Sam MusicPlayer Advance jest dość miły. Można przewijać piosenki, wybrać powtarzanie itd. Na ekraniku pokazywany jest czas nagrania, tytuł i pasek przewijania. Jak na pierwsze kroki w tym kierunku, to całkiem nieźle.
Ale nie oszukujmy się, GBA potrafi o wiele więcej.

Formatem docelowym jest mp3. O wiele lepiej słucha się muzyki z głośniczka GBA niż na słuchawkach, ponieważ na tych drugich dobrze czuć wszystkie szumy. Z drugiej strony nie wyjdziecie przecież na ulicę z GBA przyklejonym do ucha.
Trwają już prace nad kolejną wersją MusicPlayer Advance. Prawdopodobnie będzie obsługiwać skompresowane pliki!

Amatorskie dema i gry

Utalentowani koderzy w prosty sposób bawią się tym, co potrafi GBA. A jak na taką małą maszynkę potrafi dużo. GBA zostało wyposażone w kilka efektów tworzonych sprzętowo, które są łatwe do uzyskania. Są to najczęściej króciutkie programiki pokazujące, jak GBA radzi sobie z obracaniem obiektów, efektami świetlnymi, perspektywą itd. Na załączonym obrazku widzicie jedno z takich demek. Fr018 zostało stworzone przez Exoticorn. Jest to krótka prezentacja, podczas której leci sobie fajna muzyczka, a na ekraniku zostają zaprezentowane takie cuda, jak obracanie trójwymiarowych obiektów, przezroczystość, rozmycia, efekty świetlne.

Gry także są, a jakże. Ale pamiętajcie, że to są amatorskie produkcje tworzone zazwyczaj przez jednego człowieka, więc nie spodziewajcie się czegoś na miarę Golden Sun. Obok macie przykład jednej z nich. Jest to zrobiona przez Matthew'a Eanor gra po tytułem Colour Bobble. Zabawa polega na takim łączeniu kuleczek z farbą, aby powstał pożądany kolor. Bardzo fajna gierka, która jest jednym przykładem wyjętym z morza innych.

Grafika

Programów do obróbki grafiki jest już dostępnych kilkanaście i obsługują one wszystkie bardziej popularne formaty. Jednym z nich jest UF GBA Sidle Show. Dzięki niemu możemy tworzyć zbiory zdjęć (lub jakiś obrazków), które potem można podziwiać na pięknym ekraniku GBA. Oczywiście obraz jest dostosowywany do rozmiarów i (dość niskiej) rozdzielczości ekraniku, więc małe obiekty są słabo widoczne. Macie tu obok próbkę, jak to wygląda w praniu.

E-book

Jeszcze jakiś czas temu można było rozkoszować się czytaniem tylko książek przygotowanych przez obytych "w temacie" ludzi. Teraz sytuacja jest diametralnie inna. Zostały udostępnione programy, dzięki którym sami stworzymy sobie książkę na GBA. Menu takich e-book'ów jest w stanie spełnić oczekiwania nawet najbardziej wybrednych malkontentów. Są różne fonty, wielkości czcionek, kolory tła i liter. Niektóre pozwalają nawet na zapisywanie, na jakiej stronie skończyliśmy czytać. Ważne jest również to, iż w pliku e-booka można umieścić kilka (kilkanaście) książek. Jeśli wierzyć plotkom, to powinien się już ukazać programik obsługujący polskie literki.

Matrix!

Czy można oglądać filmy na ekraniku GBA? Tak! I to nie byle jak. Francsuka firma 4x technologies stworzyła format kompresji, który pozwala oglądać filmy na GBA! No, może nie całe, ale to już coś... Na załączonym obrazku pokazano, jak to wygląda na małym ekraniku GBA. Jest to trwający dwie i pół minuty zwiastun "Matrix'a". Powiem jedno: ogląda się niesamowicie! Pokazałem go kilku osobom i wszystkie najpierw niedowierzały, a później były zachwycone. Nie zauważyłem, aby przy odtwarzaniu choć jedna klatka gdzieś przepadła, więc format jest bardzo wydajny. Poza tym, ekranik GBA charakteryzuje wysoka częstotliwość odświeżania, więc nic się nie rozmazuje. Wszystko wygląda jak na ciekłokrystalicznym wyświetlaczu laptopa.
Widać, że GBA stać na bardzo dużo. I podobno 4x technologies nadal pracuje nad usprawnieniem swojego programiku. Czad!

Inne projekty

Arcade Advance to trzeci emu Spectrum. W tej chwili jest w bardzo wczesnych stadiach projektowania, więc nie zawracajmy sobie nim głowy.
Atari VCS 2600 emulator - ten emu dopiero rozpoczyna swoją karierę i jeszcze nawet nie wypuszczono pierwszej wersji. Ale podobno prace nad nim szybko posuwają się do przodu.
PocketSMS to emulator Sega Master System. Jest to jeszcze wczesna wersja beta, a twórcy poważnie nad nią pracują.
I w końcu pojawiają się programiki emulujące tylko jedną grę np. Centipede czy Asteroids.

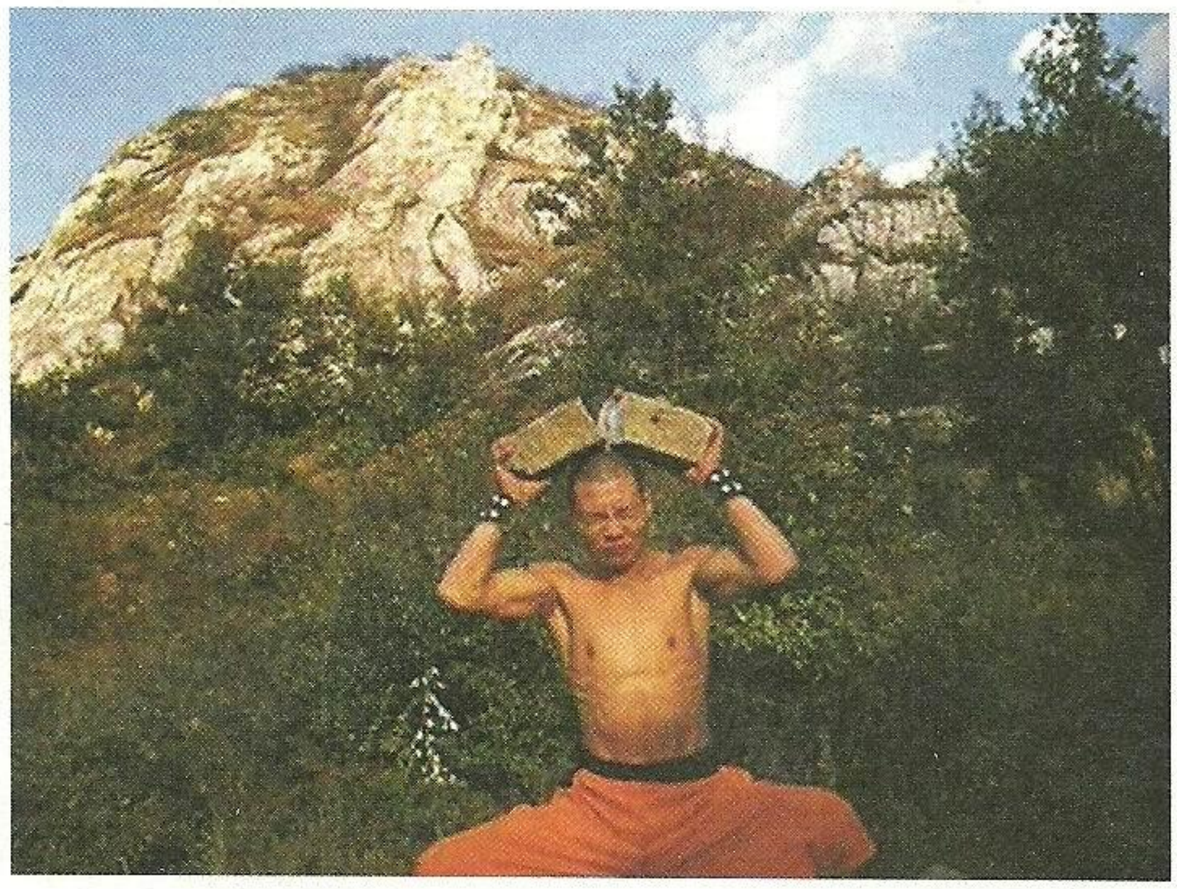
Na koniec

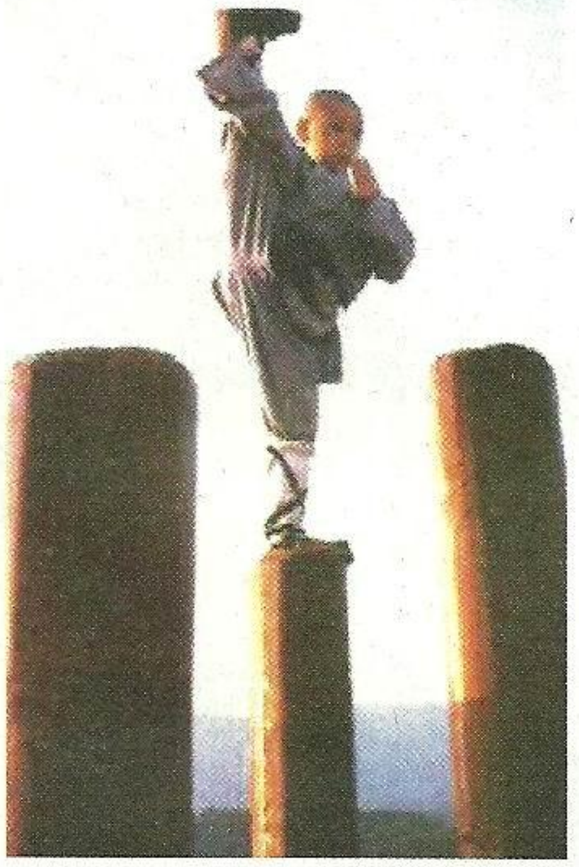
Zaskoczeni? Trochę tego jest, prawda? I zapowiada się na to, że będzie jeszcze więcej. W stu procentach zgadzam się z Pocketto. Za rok GBA będzie w stanie robić rzeczy, o który nam się teraz nawet nie śni.
Aby sprawdzić omawiane tu programiki na GBA, potrzebny będzie specjalny zapisywalny kart, bądź emulator. Jednak ten pierwszy w Polsce jest trudny do zdobycia.

Shaolin Si
znaczy młody las

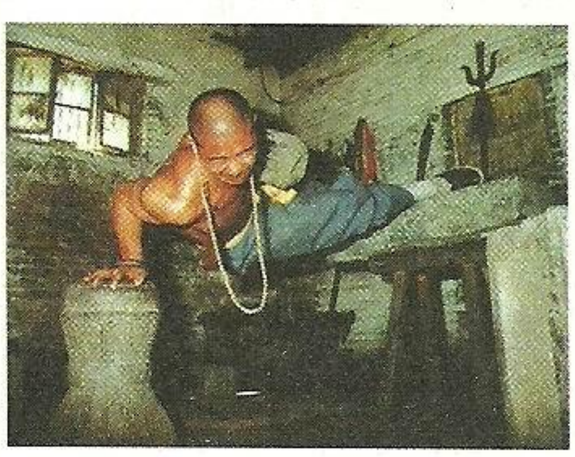
Wszyscy chyba zdajemy sobie sprawę z tego, jak wiele zawdzięczamy starożytnym mistrzom wschodnich sztuk walki. Przeróżne gry, w których wcielmy się w autentycznych albo fikcyjnych wojowników wu shu, a także kasowe przeboje kinowe prezentujące chińskie tradycje związane z kung fu, zdobyły sobie wśród miłośników elektronicznej rozrywki ogromną popularność i stały się źródłem wielu niezapomnianych przeżyć.

Zapewne znakomita większość czytelników Neo Plus potrafi bez problemu wymienić choć kilka nazwisk lub miejsc, które przyczyniły się do "eksplozji" kung fu także na zachodzie. Bruce Lee, Jackie Chan, Jet Li czy w końcu Shaolin, to słowa-klucze, które nierozerwalnie wiążą się z obecnością elementów orientalnej tradycji w naszym, jakże odmiennym, kręgu kulturowym. Ale czym tak naprawdę jest Shaolin? No cóż... Zacznijmy od początku. Przede wszystkim, Shaolin to chyba najbardziej znany symbol kung fu nie tylko w Chinach, ale i na całym świecie. I nic w tym dziwnego, skoro to właśnie tu narodziło się wiele zupełnie nowych stylów, a jeszcze więcej ewoluowało w kierunku coraz bardziej skutecznych technik obrony i ataku. Należy jednak zwrócić uwagę na fakt, że Shaolin nie miał być z założenia szkołą sztuk walki. Budowa klasztoru podjęta przez cesarza Su Wen w 476 r. podyktowana była wymogami dynamicznie rozwijającej się w Chinach religii buddyjskiej. Celem mnichów było - i nadal jest - kształtowanie właściwego systemu wartości, praca nad charakterem i odpowiednie ukierunkowanie ludzkiego temperamentu. Wszystkim tym celom sprzyjała niewątpliwie lokalizacja klasztoru u podnóża góry Song Shang. Takie świątynie, położone w niedostępnych miejscach z dala od cywilizacji i otoczone pełną harmonii i spokoju przyrodą, doskonale wywiązywały się z powierzonych im zadań. Nazwę Shaolin nadał klasztorowi świętobliwy mistrz Bhadra, ale to nie on uwiecznił ją w annałach historii. Początek legendy Shaolin zawdzięczamy Bodhidharmowi, indyjskiemu mnichowi, założycielowi nowej szkoły buddyjskiej chen (zen). Shaolin jako świątynia zaczął z czasem przyciągać wielu ekspertów sztuk walki, którzy poprzez nadanie swym praktykom rangi świętości, pragnęli podnieść swój status społeczny. Dzięki temu klasztor mógł się stać doskonałym miejscem wymiany doświadczeń, swego rodzaju akademią treningową. Spopularyzowane w Shaolinie praktyki ruchowe nie zakładały początkowo zastosowania w realnej walce. Napinanie kolejnych partii mięśni, czy perfekcyjne naśladowanie ruchów zwierząt, miało służyć opanowaniu własnego ciała, co było niezwykle istotne w technikach medytacyjnych zen. To właśnie niektórym praktykom modlitewnym, jak na przykład chodzeniu po rozrzuconych na podłodze paciorkach różańca, zawdzięczamy zapierające dech w piersiach popisy Jeta Li na linach i drabinach w osławionej serii "Once Upon A Time In China". To dzięki modlitewnemu zapałowi, mnisi mogli osiągnąć tzw. "boży trans", w którym zdolni byli do



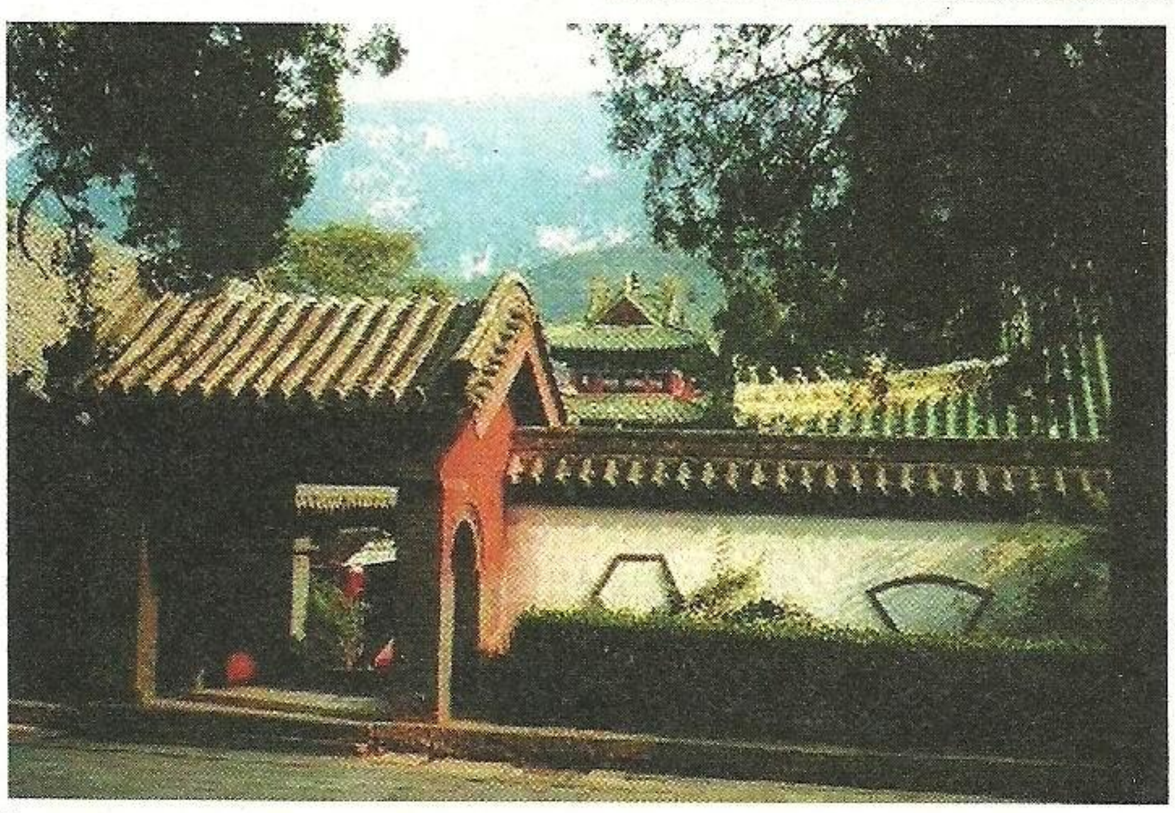


nadludzkiego wysiłku. Odpowiednie skupienie umysłu i idealna kontrola nad ciałem pozwalają, po dziś dzień, najbardziej wtajemniczonym mnichom rozbijać żelazne słupy i betonowe bloki, a także łamać ostre włócznie na własnym ciele.Przez bardzo długi okres klasztor Shaolin był wzorem doskonałości wśród licznych adeptów kung fu, lecz gdy w mury klasztoru wkradły się stagnacja i rozprężenie, prym zaczęły wieść konkurencyjne szkoły. Ogromna popularność i rozgłos zdobył sobie w XIII w. klasztor z gór Wudang (kojarzycie? Tak, to ta świątynia z filmu "Przyczajony tygrys, ukryty smok"), gdzie narodziła się, bardzo rozpowszechniona dzisiaj, pokojowa praktyka zdrowotna - stanowiąca trzon całej gamy miękkich stylów kung fu. Czyli tai chi chuan. Nazwa Shaolin ponownie pojawiła się na ustach wszystkich, kiedy w XVI w. mnich Jue Yuan przeprowadził gruntowną reformę systemu szkolenia w klasztorze. Dzięki genialnemu mnichowi wprowadzono 72 nowe techniki, a liczba ta wzrosła z czasem do 172 technik prezentujących głównie coraz to nowe style zwierzęce. Nieco później legenda Shaolin przyćmiona została przez politykę, która doprowadziła do spalenia klasztoru w 1753 r. Jeśli wierzyć chińskim legendom, w XVIII w. żyło już tylko pięciu mnichów, którzy pomimo ogromnych trudności postanowili przekazywać tajniki swej sztuki następnym pokoleniom. Nie wolno też zapominać o ogromnej roli, jaką



w szerzeniu shaolin kung fu, odegrały różne organizacje przestępcze, takie jak "Triada" czy "Biały Lotos". Adaptując poszczególne techniki dla własnych celów, ocaliły one wiele unikatowych stylów przed zaginięciem w mrokach historii. Największy kryzys przeszedł klasztor Shaolin w roku 1928, kiedy został niemal doszczętnie spalony przez żołnierzy generała Shi Yousan. Wtedy to właśnie przepadło bezpowrotnie wiele bezcennych zapisków i liczne dzieła literatury chińskiej, a duża część starych komnat uległa całkowitemu zniszczeniu. Dzisiaj świątynia jest całkowicie odrestaurowana i stanowi wierną kopię klasztoru z czasów jego świetności. Na szczególną uwagę zasługuje sala "Tysiąca Buddów", wybudowana w pawilonie siódmego dziedzińca klasztoru. To właśnie tutaj znajduje się 48 par wgłębień w kamiennej posadzce, które powstawały setki lat pod stopami intensywnie trenujących mnichów. Aby przetrwać w dzisiejszym świecie, klasztor przystosował się i w pewnym stopniu został skomercjalizowany. Wielu adeptów z Shaolin coraz częściej mamy okazję ujrzeć w mniej lub bardziej znanych produkcjach filmowych rodem z Hong Kongu (te są jeszcze okay) czy USA (te już zasysają). Sama świątynia nie jest już tak tajemnicza i niedostępna, jak przed laty. Można zaryzykować stwierdzenie, że klasztor stał się kolejną turystyczną atrakcją Chin, tak chętnie odwiedzaną przez ludzi z odpowiednim zapasem zielonych papierów. Z jednej strony to dobrze, bo czyż nie miło jest pomarzyć sobie, że nawet ja czy Ty mamy szansę odwiedzić tak kultowe miejsce, jakim jest Shaolin. Z drugiej strony czuję ogromny niepokój, kiedy myślę o przyszłości tej chińskiej świątyni. Wszystkim, którzy są zainteresowani tematem, chciałbym jeszcze na koniec polecić kilka filmów, łączących w bardzo udany sposób wirtuozerię chińskich mistrzów kung fu z ezoterycznym klimatem starożytnego klasztoru. Trzeba obejrzeć "Klasztor Shaolin", "Powrót do 36 komnaty", "Czarodziejski warkocz" i oczywiście "Shaolin soccer". Aha, nie przejmujcie się zbytnio, gdybyście nie mogli spotkać tych pozycji w lokalnych wypożyczalniach. Szansa znalezienia większości z nich równa jest zeru. Ale pamiętajcie - cierpliwość i upór w dążeniu do celu, to cechy przynoszące korzyści nie tylko mnichom z klasztoru Shaolin.

mastah



POYEP ZONE - Technikum im. Neo Plus

Witam w nowym kąciku poświęconym konsolom, ich historii i wszelkim ciekawostkom związanym z tematem. Zajmę się tu również terminologią techniczną, z którą niektórzy mają pewne kłopoty. Postaram się, byście mogli zamieszczać w Poyep Zone swoje "przemyślenia", które nadają się do "Neona". Zapraszam do lektury i czekam na Wasze propozycje pod adresem: poyep@go2.pl

Czy wiecie że...

- Dreamcast wcale nie jest pierwszą 128-bitową konsolą. Na dobrą sprawę to nawet nie jest systemem 128-bitowym.
Jak to, czyżby Sega robiła nas w konia przez cały ten czas?
Nie do końca, w rzeczywistości sprawa wygląda następująco: jednostka zmiennoprzecinkowa (FPU) wykonuje jednocześnie cztery 32-bitowe instrukcje w jednym cyklu zegara, odpowiada to (teoretycznie) wydajności w pełni 128-bitowego FPU. Niby to samo, a jednak...
- Która konsola jest zatem pierwszym 128-bitowym systemem? Oczywiście PS2.
Ma ona w pełni 128 bitowy procesor SIMD (ale dwie 64-bitowe jednostki stałoprzecinkowe i 2 64-bitowe zmiennoprzecinkowe), 128-bitowe rejestry, 128-bitowy procesor obrazu i 128-bitową magistralę (Dreamcast-64-bitową)

- O tym już ktoś pisał, ale warto wspomnieć raz jeszcze: pierwszą konsolą mającą zaimplementowane funkcje anti-aliasingu było N64. Nie była to jednak tak zaawansowana funkcja, jak w przypadku np. XBOX'a. Był to tak zwany "Edge anti-aliasing", czyli anti-aliasing wyłącznie krawędzi, podczas gdy w X-ie jest to anti-aliasing wszystkich linii na ekranie.
W praktyce, takie rozwiązanie powinno dodatkowo poprawiać "czytelność" dalszego planu.

- Pierwszą konsolą wyposażoną w joypad z gałką analogową było N64. Była to też pierwsza konsola z możliwością powiększenia pamięci operacyjnej i pierwsza, do której można było dokupić moduł wibrujący

- Swego czasu Dreamcast miał bardzo rozbudowaną "scenę". Wielu domorosłych programistów tworzyło na tę konsolę różne ciekawe i przydatne programiki, emulatory i tym podobne. Szczytowym osiągnięciem było chyba odpalenie Linuxa (darmowy pc-towy system operacyjny) na tym sprzęcie, choć może to był montaż....

- Pierwszą w pełni 16- bitową konsolą była debiutująca 29.10.1988r. Sega Megadrive, wyposażona w procesor Motorola 6800 taktowany zegarem - uwaga - 7,61 MHz ;). To były piękne czasy, ech...

- Pierwszą konsolą, w której zastosowano super szybką pamięć "Rambus" było... N64. Ta konsola była bardzo pionierską konstrukcją.

- Pierwszą konsolą, na którą zaczęły pojawiać się gry korzystające z kodowania dźwięku przestrzennego w formacie "Dolby Surround Pro Logic" było of course N64!

- XBOX 2 jest już w fazie projektowania. Najprawdopodobniej w nowym modelu zastosowany zostanie procesor ze stajni AMD, tak przynajmniej donoszą przecieki.

Terminologia według Poyepa

Te najpopularniejsze wyrażenia jak bump maping, czy anti-aliasing już na pewno znacie, zajmijmy się czymś nieco poważniejszym. Czekam oczywiście na Wasze pytania! A dziś...

Environment Mapping - "mapowanie środowiskowe". Jest to obliczanie odbić światła na wszystkich generowanych na ekranie obiektach. W obliczeniach muszą być uwzględnione nie tylko istniejące źródła światła, ale też promienie odbite od pozostałych przedmiotów.

Pytania czytelników

Hallo!
1. Czy jest jakaś różnica w jakości obrazu (grze) pomiędzy obrazem telewizora 4:3 czy 16:9?
2. Czy jest jakaś różnica w jakości obrazu po podłączeniu konsoli przez kable RGB i AV?

1. Dość dziwnie sformułowałeś swoje pytanie. Otóż różnicy w jakości obrazu nie ma, ale jeśli masz telewizor w formacie 16/9, to powinieneś aktywować ten tryb w grach, które go obsługują, jak np. w "Golden Eye" na N64 (ech, ja znów o tym Nintendo), czy Gran Turismo 3.
Jeśli dobrze pamiętam, po włączeniu tej opcji na zwykłym telewizorze (stosunek boków 4:3) obraz był rozciągnięty w pionie, co oznacza, że na telewizorze panoramicznym byłby w odpowiednich proporcjach. W praktyce, jeśli chcesz grać na telewizorze o formacie (stosunku boków) 16:9 w grę, która nie obsługuje trybu panoramicznego, to powinieneś wybrać opcję ekranu 4:3. Po to, by nie mieć zniekształconego obrazu (ale wtedy dostajesz czarne pionowe pasy po bokach ekranu).
Z kolei gdybyś zachował proporcje ekranu 16:9, to otrzymałbyś obraz zniekształcony (rozszerzony), ale zakrywający cały ekran. Tak więc, jeśli masz telewizor panoramiczny i gry, które obsługują format panoramiczny, to powinieneś włączyć tę opcję, by uzyskać pełnię wrażeń. Natomiast jeśli gry nie obsługują formatu 16:9, to powinieneś w odbiorniku ustawiać opcję 4:3.

2. Kabel RGB zapewnia znacznie wyższą jakość obrazu niż tak zwany kabel kompozytowy (czyli w formie chincha). Znaczącą różnicę powinieneś odnotować szczególnie przy porównaniu wszelkiego rodzaju małych obiektów znajdujących w pobliżu obiektów dużych, o innej barwie. Struktura kabla RGB, jak mówi sama nazwa, pozwala na przesyłanie sygnału video oddzielnie w 3 podstawowych barwach: Red, Green, Blue - czerwony, zielony, niebieski. Z nich następnie tworzone są wszystkie pozostałe barwy (w zasadzie podstawowych barw jest 6, ale zostało to ze względów technicznych uproszczone do 3, przy niewielkiej stracie na jakości).
Kabel kompozytowy przesyła sygnał bez odizolowania poszczególnych barw składowych. Na skutek tego obraz traci dość znacznie na jakości.
Uwaga! Jeśli będziecie kupowali kiedyś kabel RGB, musicie wiedzieć, że nie każdy kabel z końcówką "Euro" to właśnie RGB. Kabel w formacie RGB ma w końcówce wszystkie "bolce"! Kable zakończone wyjściem "Euro" nie mające wszystkich "bolców", to zwykłe kable kompozytowe, tyle że dostosowane do wyżej wymienionego wejścia w odbiorniku telewizyjnym. Tak więc, jeśli ktoś z Was ma na oku jakąś używaną konsolę, to powinien wiedzieć, że dołączone fabrycznie okablowanie nie jest w formacie RGB (najczęściej dołączany jest 3 żyłowy kabel przesyłający sygnał audio (końcówki biała i czerwona) oraz kompozytowo video (końcówka żółta)), a dołączona przejściówka na wejście "Euro" nie czyni z niego kabla RGB. Jeśli osoba sprzedająca twierdzi, że to jest właśnie RGB (kosztujący w sklepie dodatkowo kilkadziesiąt złotych), możecie go w moim imieniu zjechać śmiechem i wynegocjować niższą cenę.

Allo!
Czym różni się Dolby Digital od DTS, czy jest jakaś różnica w jakości? I czy PS2 może rozkodowywać te formaty?

Sygnał Dolby Digital jest zapisywany w nieco inny sposób, niż sygnał DTS,
przez co amplitunery z dekoderami tylko dla DD nie potrafią rozkodować DTS-u.
Generalnie system DTS ma zapewniać nieco lepszą jakość niż DD, ponieważ korzysta on z mniejszej kompresji. W praktyce jednak wątpię, by różnica w jakości była zauważalna w przypadku korzystania z PS2 jako odtwarzacza DVD.
Co do drugiej części pytania, to PS2 rozpoznaje te formaty, ale ich nie dekoduje. Jeśli masz odpowiedni amplituner (czyli z dekoderami dla DD i DTS), to po połączeniu kablem cyfrowym sygnał zostaje do niego przesłany, a następnie w nim zdekodowany i wysłany do poszczególnych kanałów dźwiękowych.

Jeśli męczą Was jakieś pytania, dotyczące strony technicznej konsol, piszcie na mój adres (podany gdzieś na początku i na końcu tego działu).

Strefa niekontrolowana

W strefie niekontrolowanej znajdzie się wszystko, co nie nadaje się nigdzie indziej - cokolwiek miałoby to znaczyć...

10 powodów, dla których konsola jest lepsza od pieca:

1. Gry na konsole się nie zawieszają (prawie).
2. W konsolach nie trzeba formatować / defragmentować / czyścić twardego dysku.
3. Na konsolach nie trzeba reinstalować co jakiś czas systemu operacyjnego.
4. Na konsolach nie trzeba instalować odpowiednich sterowników.
5. Konsole "starzeją" się wolniej niż pc-ty.
6. Na konsole nikt się włamie podczas pobytu na I-necie.
7. Gry konsolowe mają "duszę".
8. Konsole nie zajmują objętości bagażnika "małego" Fiata, można je zabrać w plecak i pójść do kumpla.
9. Konsole nie generują konfliktów sprzętowych.
10. Konsole łagodzą obyczaje.

To było łatwe, bo wiadomo nie od dziś, że do grania służą konsole, a nie piece (te służą do ogrzewania :))

Ale mam dla Was lepsze wyzwanie. Znajdźcie 10 powodów, dla których konsole są lepsze od dziewczyn, a dla przedstawicielek płci pięknej, 10 powodów, dla których konsole są lepsze od facetów. Tylko proszę bez wulgaryzmów. Najciekawsze "powody-wywody" zostaną oczywiście wydrukowane, a na autora najoryginalniejszej pracy czeka joypad.
Piszcie na adres: poyep@go2.pl

c-u w następny miesiąc
poyep

„Najlepszy film science-fiction jaki widziałem"

...podobno powiedział James Cameron po obejrzeniu wyreżyserowanego przez pana Mamoru Oshii'ego filmu Avalon. Chyba James był po kilku głębszych. Chyba przesadził. O wiele bardziej cenię jego Aliens. Ale Avalon można obejrzeć.
Miłośnicy anime doskonale kojarzą nazwisko Oshii – to właśnie ten pan podpisał się pod takim filmikiem, jak Ghost In The Shell. Tak więc Avalon ciekawił mnie od samego początku, od kiedy zobaczyłem pierwsze zwiastuny w czeluściach Internetu. Potem dowiedziałem się, że pan Oshii nakręcił ten film w Polsce, z polskimi aktorami i dialogami właśnie w naszym języku. Zdębiałem. Oto, co dla japończyków znaczy egzotyka, pomyślałem. To jednak jeszcze bardziej pobudziło moją ciekawość. Wreszcie film wszedł na ekrany polskich kin i rzuciłem się, by go obejrzeć.
Avalon jest dziwny. Dużo niedopowiedzeń, często powtórzenia ujęć, no i pani doktor Zosia z serialu „Na dobre i na złe" w roli twardej babeczki niespecjalnie jakoś pasuje. Krótko o filmie. Klimat – boski. Zdjęcia – znakomite. Efekty – stylowe. Muzyka – rozwalająca. Aktorstwo – mierne. Dialogi – sztuczne i słabo nagrane. Cóż. Banan określił go bardziej dosadnym słowem, którego tu nie powtórzę. Mówiąc oględnie – rozczarował się. Mi ten film jednak się nawet podobał, choć przyznam, że spodziewałem się czegoś zupełnie innego. Jeśli macie ochotę na film dziwny, odbiegający od wszystkiego, co widzieliście do tej pory, wybierzcie się do kin.
Szkoda, że dystrybutorzy tego filmu reklamują go jako „przeniesienie na srebrny ekran popularnej w Japonii gry komputerowej". Jakby tu powiedzieć. Takiej gry nie ma, to wymysł fantazji.
I jeszcze jedno. Coś, co nie daje mi spokoju. Co u diabła stało się z psem? **[gsh]**

NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON W

KONSOLOWE KOMPENDIUM 3 – DREAMCAST

Biblia dla wszystkich posiadaczy Dreamcasta - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista opisów:

- Blue Stinger
- Marvel VS Capcom
- Resident Evil 2
- Illbeed
- Capcom vs SNK
- 18 Wheeler APT
- Sega GT
- Phantasy Star
- Dead Or Alive 2
- Tony Hawk 1
- Crazy Taxi
- Shadow Man
- Evil Dead
- Soul Reaver
- Dino Crisis
- Urban Chaos
- Resident Evil 3
- Rayman 2
- UFC
- Metropolis M-SR
- Quake III Arena
- Soul Calibur
- Power Stone 2
- Tony Hawk 2
- Tomb Raider 4
- Dave Mirra BMX
- Ready 2 Rumble 2
- SF Alpha 3
- Virtua Fighter 3
- Alone In The Dark
- Power Stone
- Residenrt Evil CV
- Shenmue
- Virtua Tennis
- Rec. Of Lodoss War
- Chu Chu Rocket
- Marvel vs Capcom 2
- Street Fighter III
- Nightmare Creatures 2
- Tomb Raider 5
- Grandia 2
- Sonic Adventure
- House of the Dead 2

cena
15 + 4.90 = 19.90
koszty przesyłki

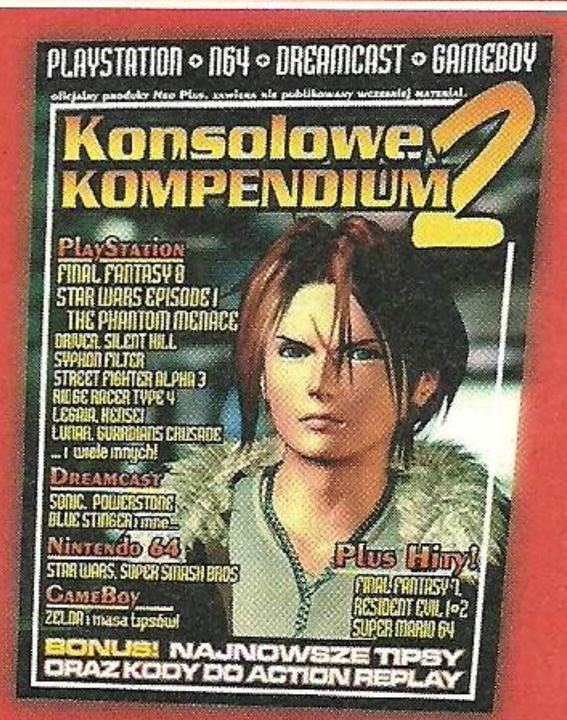
DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus

cena
18 + 4.90 = 22.90
koszty przesyłki

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych sezonu 1999-2000. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. KOMPENDIUM 2 z pewnością wam się spodoba!
Ponad 300 stron!!!



KONSOLOWE KOMPENDIUM

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Na 272 stronach zmieściliśmy opisy do:TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

cena
10 + 4.90 = 14.90
koszty przesyłki

TERAZ W NOWEJ, NIŻSZEJ CENIE - 14.90 ZŁOTYCH!

ARCHIWALIA

NUMERY o1 - o5 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 6 styczeń 99
RECENZJE: Legend Of Zelda, Toca 2, Tomb Raider 3, Xenogears, Xtreme-G 3, A Bug's Life, Brave Fencer Musashi, Bushido Blade 2
EXTRA: Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze i modelkach oraz test japońskiego Dreamcasta
OPISY: Crash Bandicoot 3

NEO PLUS nr 7 luty 99
RECENZJE: R-Type Delta, Star Wars Rogue Squadron, Starshot, Music, Invasion, NBA Jam 99, C3 Racing, Top Gear Overdrive, V-Rally 99, Legend, Glover i nne
EXTRA: Sonic Adventure - pokaz mocy Dreamcasta
OPISY: Turok 2, Music

NEO PLUS nr 8 marzec 99
RECENZJE: Akuji, Castlevania 64, Attack of Saucerman, Metal Gear Solid, Sensible Soccer, WCW Thunder, Tiny Tank, Premier Maganer...
EXTRA: ATEI 99 - raport z wystawy automatów
OPISY: Civilization 2, Rogue Sauadron

NEO PLUS nr 9 kwiecień 99
RECENZJE: Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Mario Party, Rollcage, Silent Hill, Syphon Filter 2 i inne...
EXTRA: Testujemy japońską wersję Final Fantasy VIII
OPISY: Syphon Filter 2, Silent Hill

NEO PLUS nr 10 maj 99
RECENZJE: Asterix, Beetle Adventure Racing, Gex 3, Kensei The Sacred Fist, KKND2, Need For Speed 4, Ridge Racer Ttype 4, King Of Fighters 98, Um Jammer Lammy, i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW - pierwszy w raport z japońskiej wystawy gier
OPISY: Populous3, Tips&Tricks

NEO PLUS nr 11 czerwiec 99
RECENZJE: Street Fighter Alpha 3, Omega Boost, Speed Freaks, Super Smash Brothers, Warzone 2100, Gta London 1969, Big Air, Hard Edge, Global DOmination i inne!
EXTRA: E3 1999 relacja prosto z Kalifornii oraz Technikum czyli słowniczek gwary technicznej (że co?)

NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99
RECENZJE: Star Wars Episode 1 Racer, Ape Escape, Bloody Roar 2, Driver i inne
EXTRA: Jak pracować w branży, czyli praktyczny poradnik dla wszystkich pragnących grać za pieniądze
OPISY: Star Wars Episode 1 Racer

NEO PLUS nr 13 wrzesień 99
RECENZJE: Dino Crisis, Bugs Bunny: Lost In Time, Deception 2, Metal Gear Solid Integral,
EXTRA: Dreamcast - podsumowanie przed europejską premierą
OPISY: Bugs Bunny Lost In Time, Dino Crisis, Metal Gear Solid VR Missions, Echonight, Fighter Maker.

NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON W

ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem - - zaprenumeruj NEO PLUS!

JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, Produktu bądź Neo Plus Video wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - tylko 35 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - tylko 70 zł (w tym 7% vat)

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"

telefon (022) 643-62-65

CZYNNE W GODZINACH 9-15

ARCHIWALIA

Potrzebujesz recenzji lub opisu? A może kolekcjonujesz Neo Plus i brakuje ci kilku numerów? Jeśli przegapiłeś którąś z poprzednich edycji naszego magazynu, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu!

NUMERY o1 - o5 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 14 październik 99
OPISY i RECENZJE: Legacy Of Kain: Soul Reaver, Final Fantasy 8, Shadowman, Soul of the Samurai - Ronin Blade
RECENZJE: Tony Hawk's Skateboarding, Revolt, Tar Wars Episode 1
EXTRA: ECTS 1999

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 17 styczeń 00
OPISY I RECENZJE: Tomb Raider 4, Dune 2000, Toy Story 2, Medal Of Honor, 007 Tomorrow Never Dies
RECENZJE: Test Drive 6, Soul Calibur, Vigilante 8 2nd Offence, NBA Live
EXTRA: PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy

NEO PLUS nr 18 luty 00
OPISY I RECENZJE: Gran Turismo 2, Donkey Kong 64, Vandal Hearts 2, Shaolin, Amerzone
RECENZJE: Ace Combat 3, Armorines, Music 2000, Rainbow Six, Saga
EXTRA: Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue i inne

NEO PLUS nr 19 marzec 00
OPISY I RECENZJE: Resident Evil Gun Survivor, Chase The Express, Tombi 2, Gran Turismo 2 część 2, Shaolin część 2, Vagrant Story część 1
RECENZJE: Crazy Taxi, ECW Hardcore, NBA 2K, Marvel vs Capcom,
EXTRA: RESIDENT EVIL - geneza,

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PIAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 21 maj 00
OPISY I RECENZJE: Front Mission 3, Syphon Filter 2, Vampire Hunter D, Medievil 2, Urban Chaos, Vagrant Story cz 3
RECENZJE: Colony Wars Red Sun, Slave Zero, Jedi Power Battles,
EXTRA: Tekken Tag Tournament vs Dead Or Alive 2 - pojedynek

ULTIMiE tel (022) 624-78-16

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
- każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)
Zamawiam Neo Plus:

SWW 2712

KOMPENDIUM KONSOLOWE
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

SWW 2712

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)
☐

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
NOWOŚĆ!
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł. (zawiera koszty przesyłki)
SWW 2712

ARCHIWALIA

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NEO PLUS nr 23 lipiec/sierpień 00
OPISY I RECENZJE: Nightmare Creatures 2, Dracula, Resident Evil: Code Veronica, Legend Of Mana, Grind Session, Perfect Dark
RECENZJE: Colin McRae 2.0, Legend Of Dragoon, MDK 2, Euro 2000, **EXTRA:** E3 raport z Los Angeles część 2, Historia gier video, Matura gracza

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 29 luty 01
OPISY I RECENZJE: Grandia 2, Breath Of Fire 4, Evil Dead, The ROad to El Dorado
RECENZJE: Kessen, Starlancer, Kao, Rayman Revolution, Nba 2K1 i inne
EXTRA: ISS PARTY - artykuł o Iss Pro Evo, test japońskiej wersji Bouncera na PlayStation 2

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 32 maj 01
OPISY I RECENZJE: Illbleed, SSX, ISS Pro Evolution 2, Valkyrie Profile, Rainbow Six Rogue Spear
RECENZJE: MDK 2 PS2, Shadow Of Memories, Panzer Front, ATV Fury
EXTRA: GAMEBOY ADVANCE - test maszynki, megazapowiedzi Alone In The Dark i Dark Cloud, test ekranu

NEO PLUS nr 33 luty 01
OPISY I RECENZJE: ALONE IN THE DARK. Silver, Mat Hoffman Pro Bmx, Valkyrie Profile cz.2
RECENZJE: Worms World Party, Conker's Bad Fur Day, Skies Of Arcadia, Confiodential Mission i inne
EXTRA: megazajawki Final Fantasy X i Sonic Adventure 2, relacja z E3 cz 1.

NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Raiders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki - Journey West
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2 - pierwsze obrazki, Test japoskiej Gamecube

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2 - nareszcie jest!

NEO PLUS nr 39 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 40 luty 02
OPISY: Hoshigami, Jak & Daxter, Headhunter
RECENZJE: Shaun Palmer's Pro Snowbaording, Tsugunai, Wipeout Fusion, Ace Combat 04, Moto GP 2, Maximo, Conflict Zone
EXTRA: FINAL FANTASY X okiem Banana, pierwsze spotkanie z VF4

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej

na rachunek w: PBK IX o/Warszawa

numer: 11101646-4116400019 13

wpłacający: .....

ul. .....

-

.....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

podpis przyjmującego

.....

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej

na rachunek w: PBK IX o/Warszawa

numer: 11101646-4116400019 13

wpłacający: .....

ul. .....

-

.....

telefon: .....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

podpis przyjmującego

.....

Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej

na rachunek w: PBK IX o/Warszawa

numer: 11101646-4116400019 13

wpłacający: .....

ul. .....

-

.....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

podpis przyjmującego

.....

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej

na rachunek w: PBK IX o/Warszawa

numer: 11101646-4116400019 13

wpłacający: .....

ul. .....

-

.....

telefon: .....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

podpis przyjmującego

.....

F.A.Q

Witajcie w pięknym miesiącu kwietniu! Gdy wychodziłem rano do pracy, świeciło słoneczko. A przed chwilą właśnie spadł śnieg. A ja jestem w lekkiej kurtce i koszulce. Pewnikiem się przeziębię jak będę wracał, uhhh. A jak się przeziębię, to poleżę ze trzy dni w łóżku i sobie na luzaku pogram, haha. Tak więc nie ma tego złego...

gulash@neoplus.com.pl, marcellus3@wp.pl

Zmierzch epoki?

Witam!
Kiedyś byłem konsolowcem. Grałem na PSX we wspaniałe RPG, jakie swego czasu były wydawane na tę świetną konsolę. Nadszedł jednak dzień, w którym kupiłem pieca i co dziwne - przez rok nie korzystałem z niego prawie wcale. Przełomem okazała się gra, Heroes Of Might and Magic 3, w którą zagrywałem się dniami i nocami. Potem Baldur's Gate 1 i 2 i inne, bądź co bądź wspaniałe gry.
W marcu ubiegłego roku kupiłem PS2. Nie miałem kasy na gry, więc wystarczyło mi oglądanie filmów i od czasu do czasu zagranie w jakąś demówkę. Wcześniej miałem DeCe, na którym grałem przede wszystkim w Soul Calibur i najogólniej uznaję konsolkę Segi za nieudaną z powodu braku RPG.
Kupiłem sobie 40 numer Neo Plus i co mnie zaskoczyło, bynajmniej nie pozytywnie, to brak praktycznie jakichkolwiek zapowiedzi gier, które staną się legendami. Na PC są zapowiadane ogromne hity takie jak HoMM4 (gorąco zapraszam na stronkę poświęconą Hirolsom- prowadzę tam turniej www.heroes.net.pl), NWN, WarCraft 3 a na konsole cisza! Co się dzieje?! A może to tylko złudzenie?
Żeby było jasne: JA KOCHAM konsole i powracam do swoich źródeł, czyli PSX, tylko w nowocześniejszej formie. Mam już plany przejścia chyba z dwudziesty raz Final Fantasy Tactics.

Rastlin Arch

Nie jesteś odosobniony w swoich poglądach.
Ale tylko częściowo.
Rzeczywiście, pozornie wygląda na to, że PlayStation 2 wypstrykało się praktycznie ze wszystkich zapowiadanych od dłuższego czasu hitów do końca 2001 lub początku 2002 roku. Naturalnie widać na horyzoncie kilka murowanych hitów (Medal Of Honor Frontline, Final Fantasy X, Tekken 4 i VF4), ale... Bez głębszego zastanawiania się trudno wymienić ich więcej, niż kilka. My również widzimy tutaj pewne zagrożenie. Ale jak zawsze przed E3, jesteśmy dobrej myśli. Możesz być pewien, że podczas majowej wystawy w Los Angeles zostanie zaprezentowanych dobrych kilkaset pozycji, z których bez problemu wybierzemy kilkanaście/ kilkadziesiąt gier rokujących olbrzymie nadzieje. Tak więc - zanim położysz kreskę na PS2, zbieraj kasę na Final Fantasy X i zaczekaj na naszą relację z E3.

Chińczyk rocks

Yooooooo
Przyznaję, że zmiany wprowadziliście na lepsze, NEON też w porządku, TYLKO PO CO UMIESZCZAĆ TAM TEKSTY O JAKIEJS MAFII? Najlepszy tekst był o tym Chińczyku i porównanie konsol. Muszę przyznać, że dotąd byłem przekonany, że kupię PS2, ale po przeczytaniu tego tekstu zacząłem się poważnie zastanawiać. A tak swoją drogą, skąd zwerbowaliście tego gostka Poyepa, nick ma niewąski.
peace for you

Stefan

Booyaka Stefek! Tekst o mafii powstał po to, by wzbogacić umysły wszystkich grających w GTA3. Wydaje mi się, że gdy wie się coś niecoś o podstawach organizacji mafijnych, można lepiej i łatwiej wkręcić się w temat.
Skoro podobał Ci się artykuł o „tym Chińczyku", pewnie z otwartymi ramionami powitałeś tekst o Klasztorze Shaolin. A Poyep po prostu napisał do nas, że chciałby z nami współpracować. I okazał się cennym nabytkiem.

Metal (nie)genialny?

Yo!
Właśnie skończyłem MGS2 i chciałbym podzielić się z wami moimi przemyśleniami dotyczącymi klimatu i fabuły. Ta seria wywołuje niesamowite emocje, a to chyba najważniejsze. Na moje szczęście nie czytałem innych recenzji poza tą z N+ (...tutaj Eden opowiada o swoich wrażeniach związanych z fabułą, tudzież z innymi recenzjami...).
Kojima chyba tym razem przeszedł sam siebie. Według mnie jedynka w większym stopniu ukazywała ludzi i ich uczucia (ile to razy wzruszaliśmy się w jedynce), była nam bliższa. W dwójce jakby o tym zapomniano i bardziej skierowano się na globalne problemy, próbując zastraszyć gracza. Jak dla mnie idealne wydaje się tu powiedzenie "genialne rzeczy nie powstają dwa razy z rzędu". Niestety.

Eden

Myślę, że Metal Gear Solid 2 jest fantastyczny. Z przyjemnością podyskutowalibyśmy na łamach pisma temat fabuły, jej nagłych zwrotów i bohaterów, ale nie zrobimy tego. To jest gra, którą ludzie będą kupować nie tylko przez najbliższy rok, ale do samego końca PlayStation 2. I naprawdę zdradzanie niuansów scenariusza akurat tej gry jest ostatnią rzeczą, na jaką mamy ochotę. Dlatego nie podyskutujemy o tym, drogi Edenie. Ale podyskutujmy o czym innym - patrz poniżej.

A jednak genialny!

Witam,
Siedzę właśnie przy biurku i piszę te oto słowa mądrości:
Niedawno kupiłem Metal Gear Solid 2 skończyłem pierwszy raz w 14 godzin, drugi raz w siedem i pół godziny.
Zastanawiam się nad jednym, nad ideą pana Kojimy. To całe zamieszanie z Raidenem i mało obiektywne ocenianie gry przez innych. Wiecie co, oni chyba nie skumali, o co chodziło KCEJ. Przecież Snake został uwieńczony jako bohater, jako symbol i legenda (choć sam nie lubi tego określenia), a inni tylko za to obniżali ocenę (...).
Przechodząc do sedna. Cholera, że też człowiek potrafił stworzyć dzieło, w którym przekazuje piękną ideę... Ona nawet mnie poruszyła. I dosłownie stworzył produkt zapewniający dużo wspaniałej rozrywki. Po prostu gra mną tak poruszyła, że musiałem się podzielić "wnioskami".
PS: KCEJ powinno dać spokój z plotką, że to ostatnia część MGS! MSG2 zostawia zbyt dużo nierozwikłanych pytań "DA!"
PS2:Jakby to powiedział Mike Folly AKA Mankind: Have a nice day!

Gumiś

My wielbimy MGS2. Oczywiście, gra ma momenty zarówno słabsze, jak i lepsze. I w gruncie rzeczy, jak większość japońskich produkcji, ta też jest dość liniowa. Choć i tak uważam, że w tej grze swoboda wykonywania niektórych akcji, w porównaniu do innych tytułów, jest olbrzymia. Całość jest - jak dla mnie, czy Grabarza, który przyznał mu perfekta - powalająca. Dla osób nie kumających fabuły, czy zwyczajnie olewających ją i skipujących animacje w poszukiwaniu akcji, może być jednak inaczej. A że krótka? Eee tam, przesada. Chyba nikt z nas nie spodziewał się czterdziestogodzinnego erpega, z czego przez dwadzieścia kilka godzin uczestniczy się w kolejnych „losowo napotkanych" walkach. Residenty, a nawet Tomb Raidera też można ukończyć w kilka godzin, gdy wiadomo, co robić.
MGS2 jest grą, do której można wracać, by obejrzeć inne warianty i następstwa własnych zachowań. Co będzie, gdy zamiast dusić żołdaka, podrzucimy mu „świerszczyka"? A kartonowe pudła? A wyzbieranie wszystkich broni i przedmiotów? A poziom Euro Exteme, w którym nie wolno ani razu zostać zauważonym? A Dog Tagi do zabrania żołnierzom? A końcowy ranking? A wszystkie fotki lasek z plakatów? Dla prawdziwego maniaka tego klimatu zabawy jest mnóstwo. Zwłaszcza, że sterowanie i grafika są tak przyjemne. Aż chce się grać.
Jakby to powiedział Dwayne Johnson, aka The Rock „Do you smell what Kojima is cooking next?"

Power Konsoli to nie wszystko!

Witam
Ostatnio przeanalizowałem kilkanaście ostatnich numerów Neo+ oraz wielu innych konsolowych pism. Znalazłem tam parę powtarzających się zagadnień. I właśnie o tym jest ten list. Szczególnie rzucającym się tematem jest porównanie mocy konsol. Interesującą rzeczą jest to, że w każdym opisie z tej "serii" parametry konsol różnią się, czasami nawet poważnie. Raz PS2 ma anty-aliasing, raz go nie ma, a to znów Xbox przerzuca kilkadziesiąt milionów polygonów mniej lub więcej. Ale to tylko detal. Pomijam fakt, że większości graczy "suche fakty" nie interesują. Jak pisał Adrian Chmielarz, liczy się nie power konsoli, a właśnie gry. Hmmm... Jest tylko jeden problem, a mianowicie deweloperzy goniący za kasą mający gdzieś graczy na świecie. Chodzi mi o problem "hitów sprzedających konsole". Ostatni wyraz użyty jest w liczbie mnogiej. Skoro przykładowo taka Sega tworzy choćby VF4 na PS2, to niech sobie zrobi tę grę jako exclusive na czarną konsolę Sony, a nie konwertuje np. na Xboxa!!!
Pal sześć konwersje słabszych gier konsolowych na PC, ale już hity mistrzów kochających gry (patrz Hideo Kojima) nie powinny być konwertowane na inne platformy, ponieważ każda konsola musi mieć SWOJE hity!!! I te ekskluzywne hity właśnie się liczą!!!
Co do powera trzech potworów next-gen, to wydaje się, że jest porównywalny i wszystko zależy kto, jak i jaką konsolę potrafi to wykorzystać. Popatrzmy na GT3 na PS2 od Polyphony, czy chociażby na screeny RE na GCN od Capcom. Czy taka grupka lamerskich developerów z Microsoftu (wyłapanych np. dzięki Xbox Prototype Kit) napisze tak wyglądające gry, nawet na najpotężniejszej konsoli?
Wszystko więc zależy nie od konsol, a od ludzi piszących gry.....

Ironx

O tym, że liczą się gry, mówimy mniej więcej od początku istnienia Neo Plus. Dlatego zawsze byliśmy pismem multikonsolowym. Ale nie udało Ci się pozostać obiektywnym. Nienawiść do Xboxa i przywiązanie do PS2 bije z tego listu.
Z drugiej strony - przecież tak właśnie jest. Cały czas są ekskluzywne serie. Ale ten trend będzie się zmieniać (patrzcie na serie Tony Hawk, Silent Hill 2, czy zapowiedzianego na wszystkie konsole Soul Calibura. Choć nie do końca - aplikacje ekskluzywne będą zawsze. Choćby Mario - na innej konsoli niż Nintendo? To chyba niemożliwe.

Enplus hater

Yo!
Kiedyś pisałem do gazety obiektywnej, o dużej znajomości rynku konsolowego, a teraz pisze do NEO PLUS ver 1.1 (czytaj "trochę ściemniamy, bo o pewnych rzeczach pojęcia nie mamy"). Zaczniemy od początku - to nie będzie stos bluzgów, na które zasługujecie, ale krytyka potwierdzona argumentami.
List od chłopca imieniem B_K (chłopcze masz racje!) - napisał, że Nintendo GC nie jest dla dzieci, a Wy (wielka wyrocznia z odpowiedziami na wszystko) odpowiedzieliście: "porównaj choćby Luigi's Mansion, Halo (...), GTA3 (podkreślacie, że to tytuły startowe, mówiąc jednocześnie, że GTA3 to gra z ostatniego roku)"
Och wielkie Neo, cóż za głęboka myśl, a może ja wam w ten sam sposób pokażę, że to gówno prawda i że PS2 jest dla dzieci? No to jedziemy: "porównaj choćby: Rogue Leader (GC - launch title), Shrek (X-Box - launch title) i Jax & Daxter (PS2)".
Hmm, no to mamy X-boxa i PS2 dla dzieci - daamn, w co ja będę grał, ja mam 20 lat?! W domu mam PS2, DC i N64 -

jedyny powód, dla którego N64 określiłbym dla dzieci (nie ma gier dla dzieci - one są dla wszystkich, przynajmniej te od Nintendo - kto nie lubi Mario?), to oficjalne stwierdzenie Nintendo, że celują w młodszą publikę. Jeśli jednak uważacie, że te gry są dla dzieci, to dlaczego wy "nie dzieci" "graliście jak szaleni" w Mario Tennis itp. Co ciekawe - na N64 jest więcej gier z plakietką 18 w kółeczku (wymienię tylko Perfect Dark i Conker's Bad Fur Day), niż na DC, a nikt nie mówi ze DC jest dla dzieci.
A teraz GC - ta konsola jest promowana jako rozrywka dla wszystkich, nie dla dzieci - to jest wyraźnie podkreślane przez wielkie N.
Problem nie w tym, co Wy sobie myślicie. Problem w tym, że ciąży na Was odpowiedzialność - są ludzie, którzy nie maja dostępu do sieci i wiadomości mają od Was - ale normalnie wiadomości zdobywa się obiektywne, a nie przefiltrowane przez wasze prywatne odczucia.
Wyrabiacie opinie początkujących graczy, wiec pomyślcie, co piszecie. Aha, a może jeszcze nowe tytuły na GC, jakie są oczekiwane: Resident - gra dla każdego, ale Wy uznacie ja raczej dla dorosłych niż dla dzieci. StarFox - no, to jest typowa gra bez plakietki, jak Zelda, która też nas czeka, ale stopień trudności (przynajmniej Zeldy) sugeruje osobę raczej starszą. Metroid - jakiś komentarz?
Jedyna typowa dla dzieci zapowiedz "wielkich tytułów" to Mario Sunshine - oczywiście wobec ludzi myślących tymi głupimi kategoriami, "to dla tego, a to dla tego". Ja kocham Mario, a N64 mam od niedawna - najpierw miałem PSX'a i DC, więc miłośnikiem wielkiego N nie jestem z sentymentu, tylko z obiektywnej oceny ich geniuszu.
A na plakietkę Nintendo Haters zasługujecie, bo informujecie czytelników o faktach, które wyssaliście (to, że jest dla dzieci - GC oczywiście) z palca i przy okazji fakty te szkodzą wizerunkowi Nintendo w Polsce.
Jeśli nie uważacie, że GBA jest dla dzieci (ma najwięcej platformówek,) to nie mówcie tak o GC. Już nie mogę się doczekać waszych tanich docinek do niektórych fragmentów. Możecie się też publicznie teraz wymądrzać, ale zastanówcie się, czy czytelnicy nie uznaliby Was za godnych czytania, jakbyście raz na jakiś czas do wtopy się przyznali?

ICaNgStAI

OK. Po pierwsze: grałeś w Luigi's Mansion? A w Rogue Leadera? Tak myślałem. A my tak. I mogę z całą pewnością odpowiedzieć, że Jak & Daxter jest grą bardziej dorosłą od tych dwóch. Choćby z tego powodu, że jest to produkcja trudna i dziecko sobie z nią zwyczajnie nie poradzi. Ale to nieistotne.
Po drugie: Nie mówimy, że GCN jest konsolą dla dzieci. Mówimy, że Nintendo ze swoją konsolą i grami celuje przede wszystkim w młodszych graczy. Tytuły takie jak Resident Evil mają przyciągnąć -także- starszą publikę i to bardzo się chwali.
Natomiast za dodatkowy komentarz niech posłuży wypowiedź z marca 2002 pana Tetsu Kayamy, jednego z szefów Segi: „Będziemy konwertować Skies of Arkadia na Gamecube. Ale zmienimy trochę zawartość tak, aby dzieci też mogły się bawić. Myślę, że dzieciaki powinny mieć radochę z pilotowania statków powietrznych i strzelania z dział. Byłoby także nonsensem przekonwertować Virtua Fighter 4 na Gamecube. Możemy za to zrobić z niej Virtua Fighter Kids, by dostosować się do niższego poziomu demograficznego (czyt. młodszego wieku graczy). System gry i grywalność powinny jednak pozostać bez zmiany, aby zaczynający od tej gry mogli przeskoczyć potem na prawdziwego Virtua Fightera.".
Po trzecie: staramy się, by newsy były obiektywne. Co innego zapowiedzi i recenzje - tutaj zawsze będą dominować odczucia, impresje, wrażenia. Jednak aby uspokoić wszystkich narwańców więcej w taki sposób o Gamecube nie będziemy pisać.
I po czwarte: o co Ci chodzi tak naprawdę? O grach Nintendo piszemy obiektywnie od początku i pisać będziemy nadal. Gamecube nie jest konsolą dla dzieci, tylko dla wszystkich. Podobnie jak inne konsole. Czy to chciałeś usłyszeć?

Kwestia języka

Czy Devil May Cry będzie w Polsce wydany w wersji angielskiej?

Sims12

Gry wydawane oficjalnie w Polsce na ogół zawsze są w języku angielskim. Wersje niemieckie i inne pochodzą najczęściej z własnego importu sklepów. Ich zaletą jest fakt, iż są dostępne wcześniej, niż od oficjalnego dystrybutora. A odpowiadając na pytanie - tak, od dawna jest dostępny w wersji angielskiej. Dystrybucją gier Capcom w Polsce zajmuje się IM Group.

Czekam na wyjaśnienia

Cześć!!!
Nazywam się MArek i mam tylko jedną malutką sprawę, więc nie jęczcie. Już przechodzę do rzeczy: daliście listę gier na Dreamcasta i bardzo, bardzo się to chwali, można nawet "piknie" powiedzieć. Ale ja oprócz DC mam jeszcze w chałupie Super Nintendo, Nintendo 64 i PlayStation.
Wszystkie te konsole zakończyły już żywot w tym świecie, więc gdzie listy gier do nich?
Nie żądam listy gier do SNESa, ale dwie pozostałe bardzo by mi się przydały. A może takie listy już były, tylko ja je przegapiłem?
W każdym razie czekam na wyjaśnienia.

MArek

Witamy. Lista gier na DC powstała w wyniku zalewu maili i listów załamanych graczy opłakujących DC (w co ja będę grał!?), złorzeczących Sedze (żeby im tak...!) i tym podobnych. Była to nasza reakcja na Wasze odczucia - jak się okazuje odpowiednia.
Natomiast co do pozostałych dwóch konsol - czy ja wiem? Muszę się Was spytać - napiszcie, czy przyda się Wam taka rozpiska dla Nintendo 64 i PlayStation. Tylko ostrzegam - dla PSX'a to będzie bardzo długa, potężna lista. Tak więc zapraszam do klawiaturek.

Baldur zawieszony?

Witam!!
Hehe, to już mój trzeci list do "n plusa". Tym razem będzie on krótki, a dotyczyć będzie gry BG:DA. Nie wiem, czy CD Projekt sobie jaja robi, czy jak?. Dziś rano wchodzę sobie na www.cdprojekt.info, wybieram grę BG:DA i sprawdzam datę wydania... I co, oczom nie wierzę. MAJ 2002. Ludzie, to paranoja! Miała wyjść na początku marca, następnie przełożyli na kwiecień (okolice 17), a teraz maj 2002..... Co oni sobie myślą, że Polska może czekać pół roku? Mogliby przynajmniej podać dlaczego przekładają tak tę datę, podobno prace nad lokalizacją dobiegały końca i nawet jakieś pierwsze próbki dźwięku się pojawiły.
Według mnie to mogą już sobie darować - ludziom skończyła się cierpliwość i ci, co jeszcze nie kupili pirata, bo czekali na polską wersję (tak jak ja), pewnie teraz już nie wytrzymają. Gdyby to była produkcja pokroju Final Fantasy X, to ten miesiąc albo dwa moglibyśmy jeszcze zaczekać (więcej tekstu, bardziej złożona linia fabularna), a tak... Eh... Szkoda gadać... Pewnie będzie to ostatnia gra wydana na PS2 (i jakąkolwiek inną konsolę) po polsku, o ile w ogóle zostanie wydana, bo gdzieś wyczytałem, jakoby CD Projekt podobno miał zamiar zawiesić prace nad lokalizacją. Gdzieś tu walnąłem linka do strony CD Projektu z informacja. http://www.cdprojekt.info/wszystko_o_grze.asp?action=ShowGame

Darek z Warszawy

Z tego, co wiemy, wszystko rozbija się o firmę Interplay, która przeżywa obecnie kłopoty finansowe. Niestety, odbija się to na naszej wersji. Ale poczekajcie jeszcze trochę. Gra w dalszym ciągu ma się ukazać, o czym świadczą choćby reklamy zamieszczane przez firmę CD Projekt.

PS2 a VCD

Witka chłopaki
Pytanko mam. Czy (a przypuszczam, że można), a jeśli można, to w jaki sposób na PS2 odtwarzać filmy zapisane w formacie Video CD?

juras

Nie można. W swojej mądrości Sony nie wyposażyło playerów w PS2 w tę funkcję. Inna sprawa, że najtańsze odtwarzacze DVD (takie za 500-600 zł) potrafią odpalić ten stary format.

Kolega zacofany

Witaj.
Mam mały problem i nie wiem co mam robić. Jestem trochę zacofany, bo już długi czas nie interesowałem się światem gier i elektroniki. Zacznę od początku.
Dwa lata temu sprzedałem mojego szarego pożeracza czasu i zapomniałem o grach i Waszym piśmie (tak... Wiem, że to ciężki grzech). Dwa tygodnie temu przeszedłem się z czystej ciekawości do sklepu z konsolami. Wchodzę i... Oślepił mnie blask. Spojrzałem w stronę światła i ujrzałem dzieło japońskiej technologii, moje największe marzenie... DREAMCAST! Gdy spojrzałem na cenę moja szczęka uderzyła o kafelkową podłogę, a serce zaczęło bić o wiele szybciej... 450 zeta... Pomyślałem: to jest chyba sen i pobiegłem do najbliższego kiosku po Wasze czasopismo.(dużo się zmieniło w ciągu dwóch lat - gratuluję postępu). I zabrałem się do czytania. Nie zobaczyłem żadnych zapowiedzi na DREAMCASTa, do tego była tylko jedna recenzja gry o dziwnym tytule NHL 2K2. Dobrze, że chociaż tyle.
Doczytałem się że/cytuje: "Programiści po raz kolejny udowodnili, że konsola Segi jest (a raczej była) bardzo dobrym kawałkiem sprzętu. Gdyby nie zaprzestano jej produkcji..."itd.
Czytając te słowa załamałem się, a moje marzenia przepadły. W związku z tą sprawą mam kilka pytań. Wiem że zabieram twój cenny czas, ale odpisując bardzo mi pomożesz.
1. Czy będą produkowane jeszcze jakieś gry na DC?
2. Czy kupno DC ma jeszcze jakiś sens? Jeśli nie, to jaką konsole najlepiej wybrać PS2, X-box, PsOne, Gamecube - co to takiego???
3. Po DC na pierwszym miejscu jest PsOne, ale jak długo jeszcze potrwa jej
egzystencja na świecie konsol?
4. Słyszałem że SONY łączy się z jakąś firmą i zmieniają nazwą, więc co stanie się z "Sony" Playstation?

SAINT

Uhmph. Widzę, że powrót do gier video po dwóch latach bezczynności nie jest wcale łatwy. Ale nic to, poradzimy sobie jakoś.
1. Nie, nie będą. Po pełną listę gier na DC wraz z ocenami zapraszam do 40-numeru Neo Plus. Jest tego ponad 170 pozycji. A po recenzje tych gier do archiwaliów z ostatnich dwóch lat. Myślę, że jest w co pograć. Zobacz następny list!
2. Pewnie, że ma. Za taką kasę? Łatwo kupisz sporo używanych bądź przecenionych, tanich gier na tę konsolę. A hitów ma całkiem sporo. A jeśli nie DC, to... Cóż, nie odpowiem. Przeczytaj kilka ostatnich numerów i wybierz taką konsolę, która oferuje najbardziej odpowiadające Ci gry.
3. PsOne to trup, podobnie jak DC. Jedyne gry, jakie wychodzą to zręcznościówki dla dzieciaków. Nie ma w tym nic złego, ale hitów już nie ma i nie będzie. Na świecie rządzi PS2.
4. Nic nam o tym nie wiadomo. Oprócz tego, że Sony już szykuje PlayStation 3.

Coś optymistycznego

Witam
Nie wiem dlaczego ten list piszę dopiero teraz. Powinienem napisać go już dawno, ale tak się złożyło, że z różnych przyczyn piszę go w tej chwili. Na konsoli gram od dawna, a dokładnie od sześciu lat. Najpierw Snes, PSX, Saturn, a obecnie DreamCast. Dlaczego akurat DC? Już piszę. Zawsze fascynowała mnie Sega. Kochałem i kocham automaty, Sonica, Sega Rally, Daytonę. Saturna kupiłem dopiero w 1999 roku za około 200 złotych. Grało się super. Dlaczego grało? Padł czytnik. Niestety, Sata + gry upchnąłem na giełdzie za stówę. Zapomniałem o nim. Czas mijał, a ja grałem to na kompie, to na playu. Dzień, który odmienił moje konsolowe życie to piąty września ubiegłego roku. DC za 499 Pln! Jezu! Od razu pojechałem do babci, mówię, że jest promocja, ostatnie egzemplarze, więcej czegoś takiego nie będzie i dzień później siedziałem przed TV z nowym padem w rękach. Nigdy tego nie zapomnę. Zdejmowanie folii, podłączanie kabelków, pada, wkładam płytkę i moim oczom ukazał się Sonic. Ile ja w to grałem, łza zakręciła się w oku na wspomnienie tych samych chwil z PlayStation... Kupowałem gry najpierw używane (nadal kosztowały sporo), a potem trafiłem do Media Marktu, patrzę, a tam WSZYSTKIE gierki na DC za 49,99! Sklep odwiedzałem co 2 - 3 dni, kolekcja gier rosła, byłem zachwycony. Stan ten utrzymuje się do dziś.
Bardzo żałuję, że DC uważany jest przez wiele osób za g.... Mówią to najczęściej osoby, które nawet nie grały na nim, a co dopiero go widziały. Graczu, przełam się. Sam sprawdź konsolę, a dopiero potem oceniaj. Ja spędziłem cudowne chwile z Deckiem. Wiem, że wielu osób nie stać na kupno konsoli nowej generacji. Niech zatem rozważą kupno DreamCasta. Konsola umiera, ale ma tyle świetnych gier (Shenmue rządzi), że będą grać i grać. Ja spróbowałem i się nie zawiodłem! Przecież liczy się zabawa. A Sega means fun!

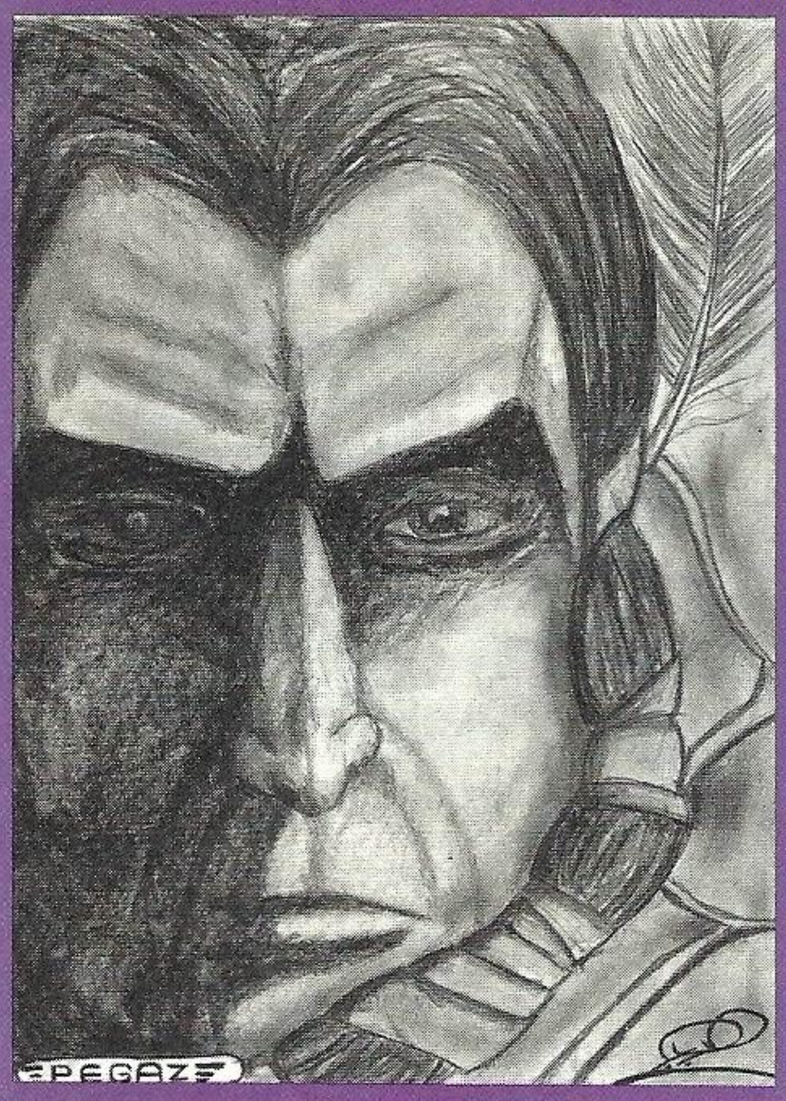
Azrael

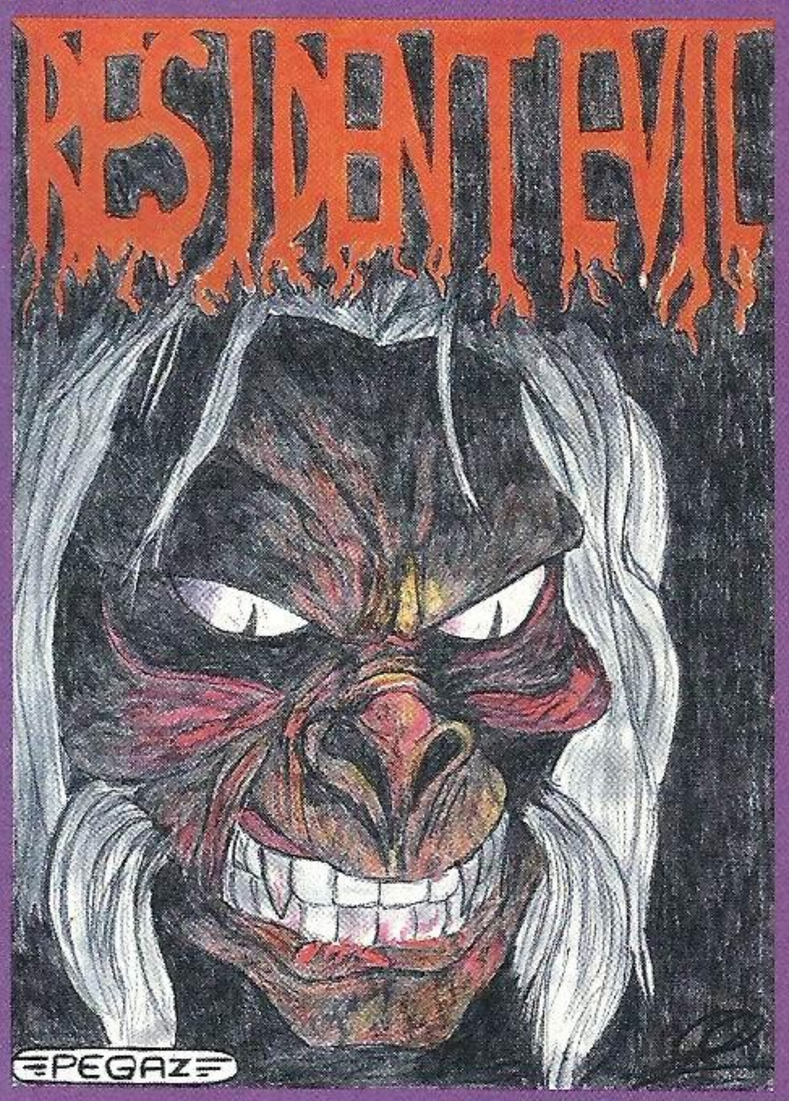
Na koniec coś optymistycznego od Azraela. W pełni podpisujemy się pod tym listem i czekamy na więcej gier Segi na innych konsolach.

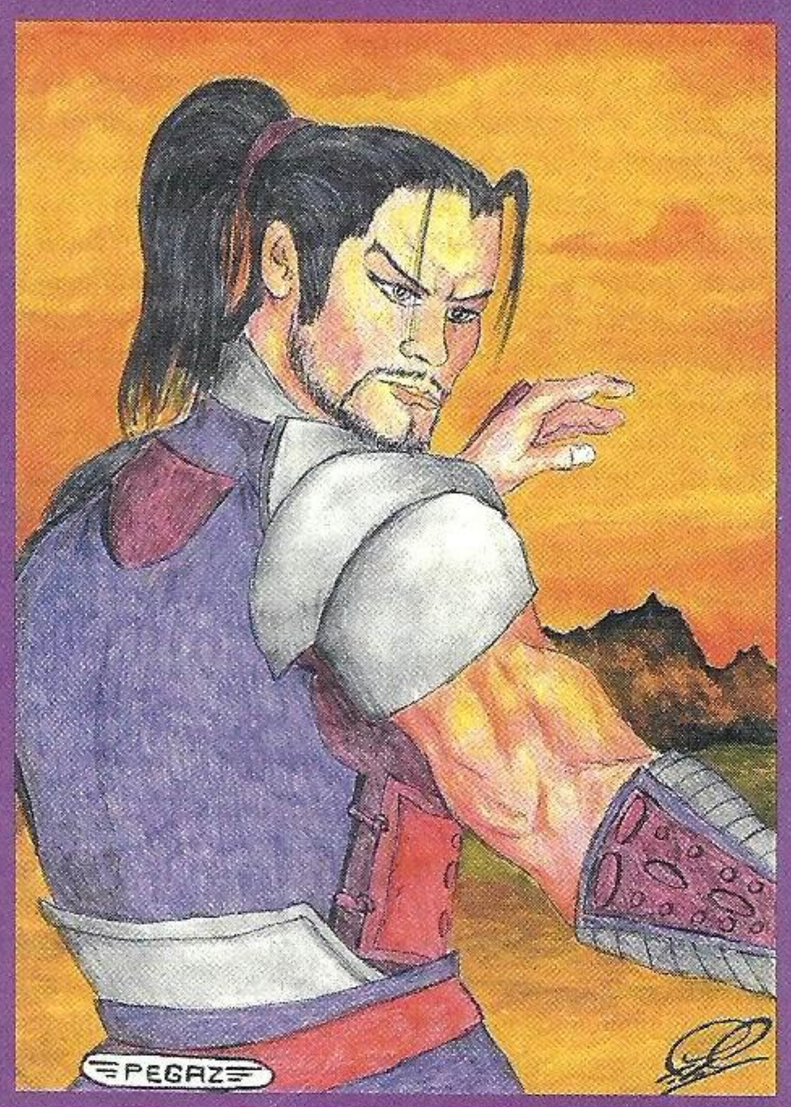
Galeria NEO PLUS

Cześć! W tym miesiącu nagrody lecą do Patryka Pieścińskiego i Mariusza Rudzkiego.
Liczne obrazki od Was cieszą nasze oczy.
Przysyłajcie nam swoje rysunki - pamiętajcie, co miesiąc dwie gry na PSX dla najlepszych!!!

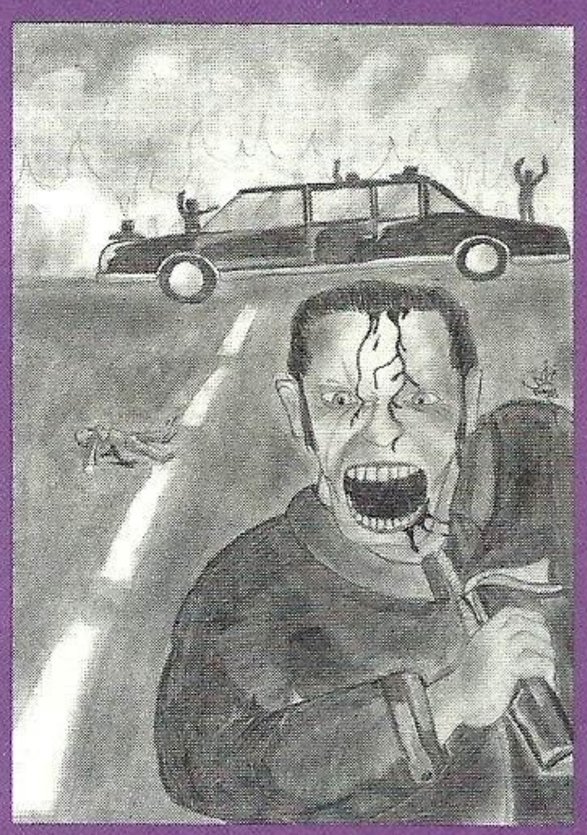
Patryk Pieściński - Jak zwykle sporo nowych prac, które tym razem zostaną uhonorowane. Resident Evil jak najbardziej na czasie!

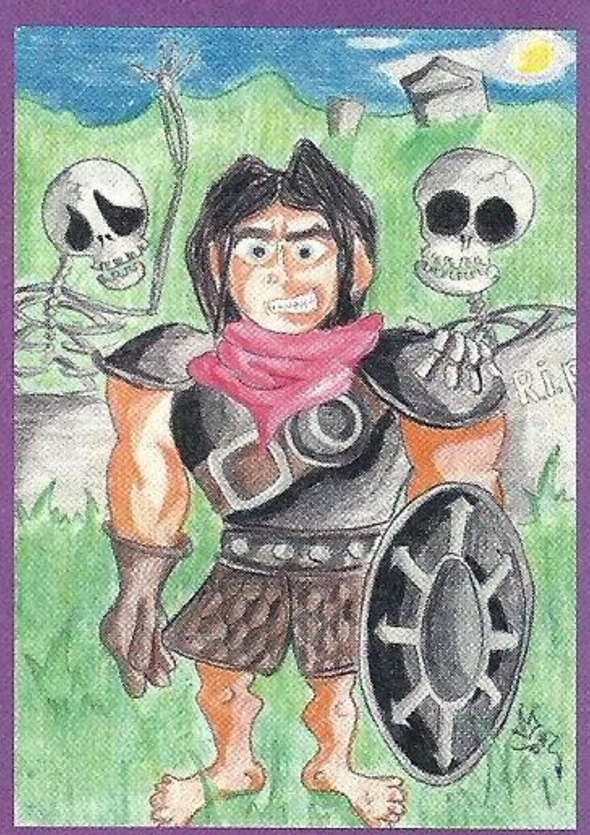




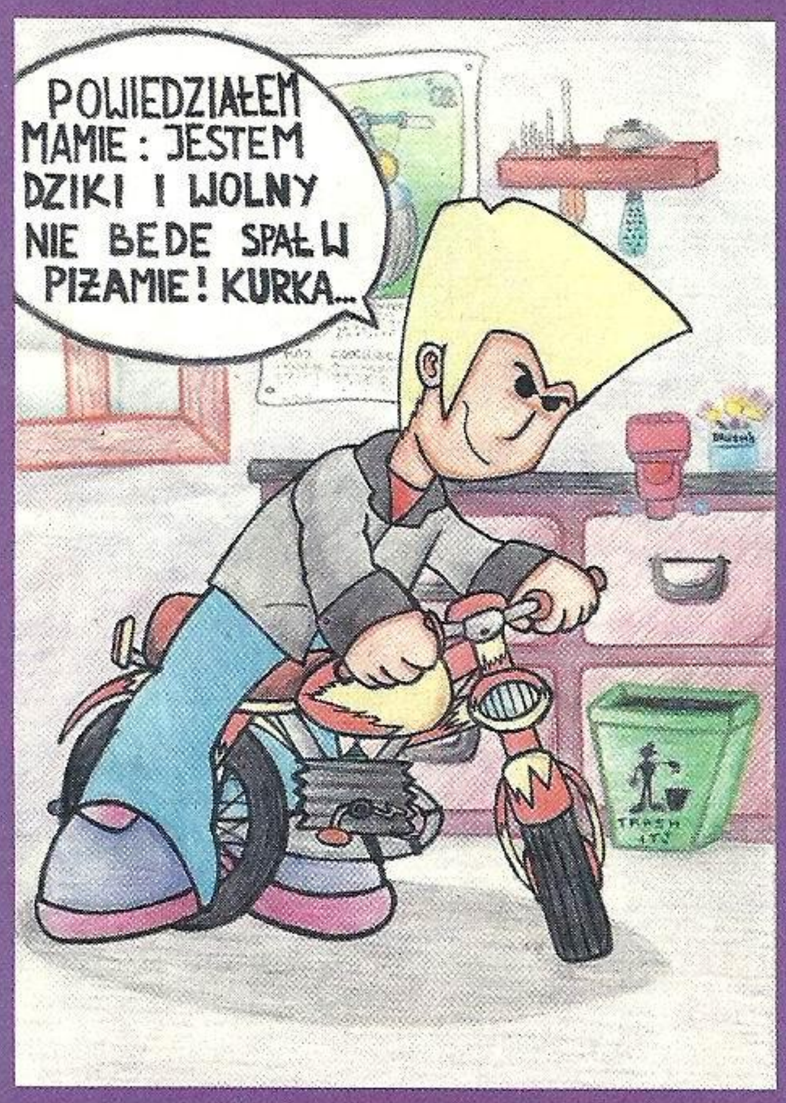


Mariusz Rudzki - fajne pomysły, różne techniki. Po prostu dobre, solidne rysunki.

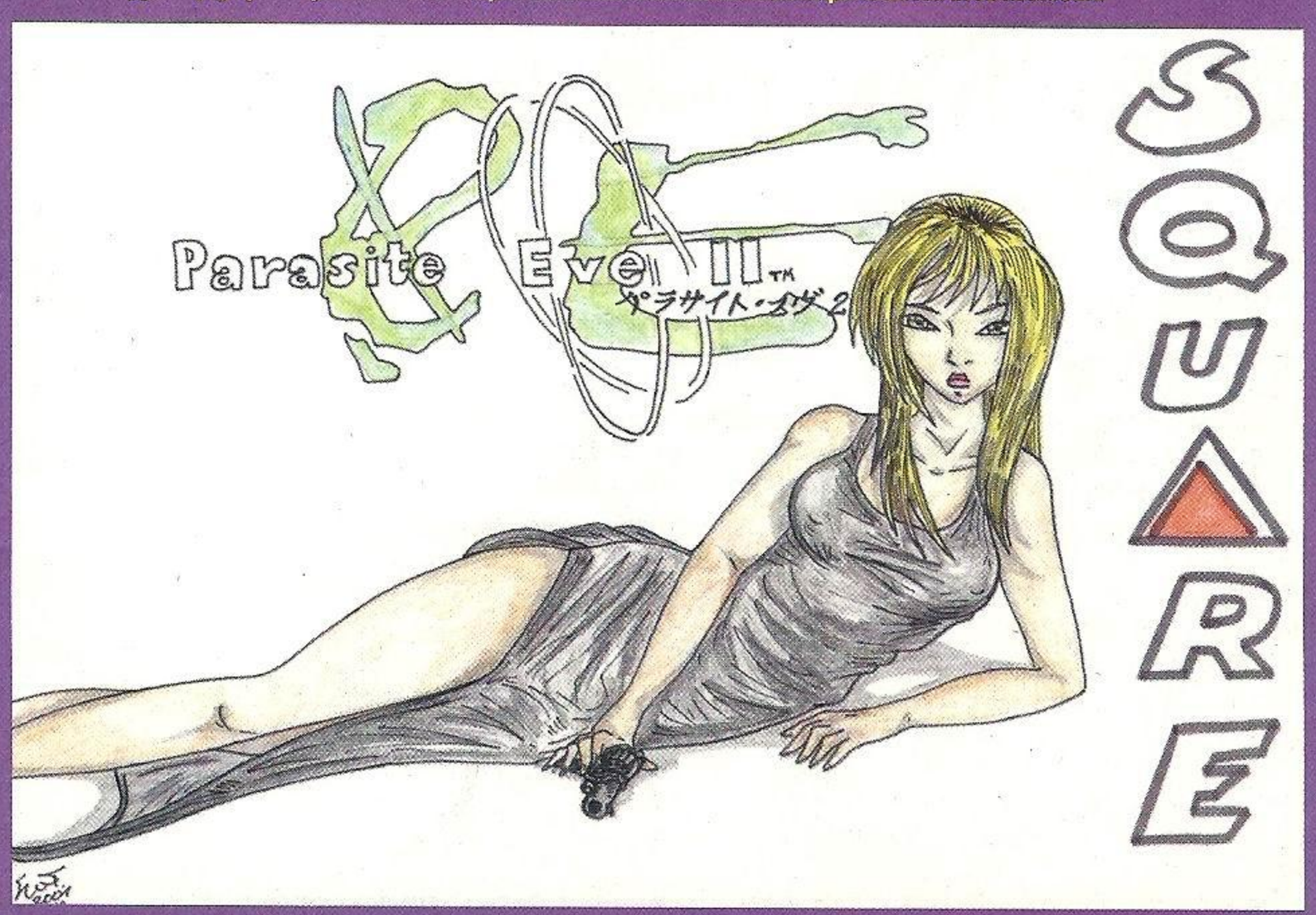




Krzysztof Górkowski - kolejny żart.

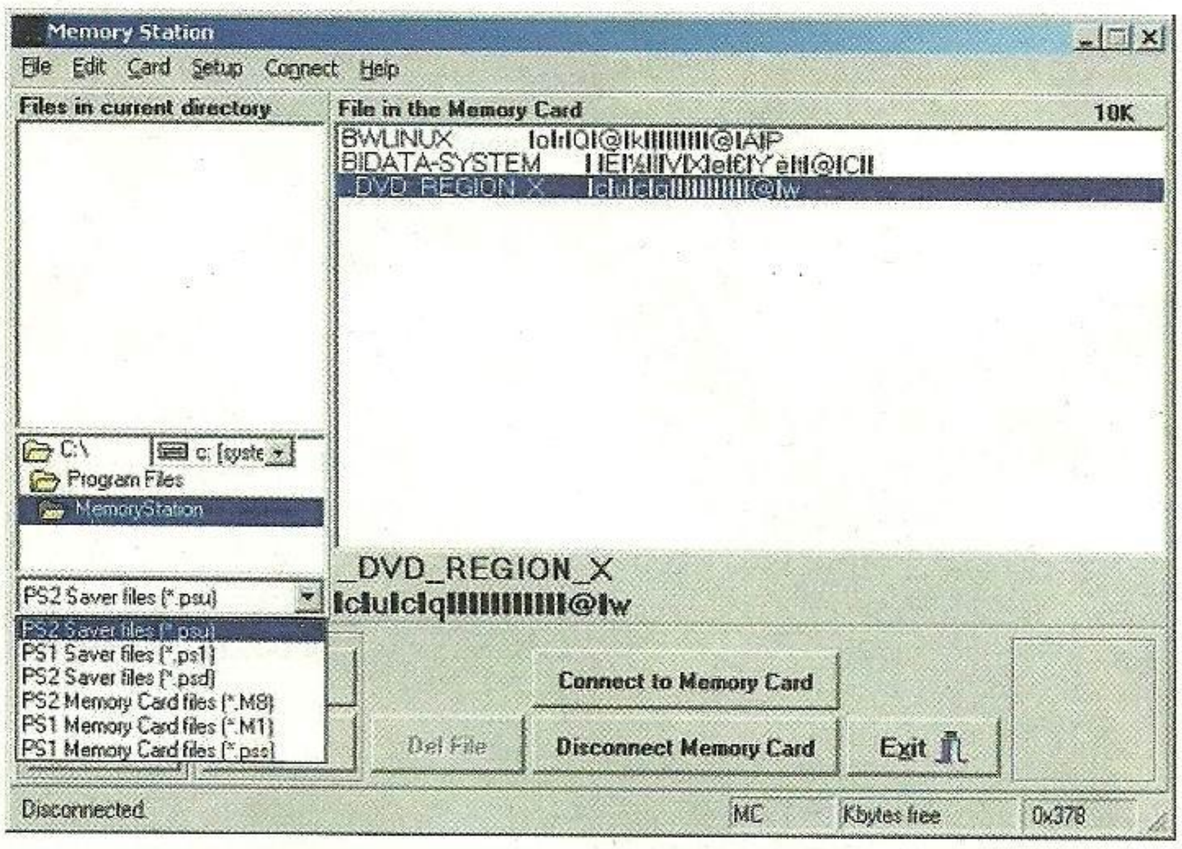


Tomek Szczygieł - jego pani Aya z Parasite Eve jest baaardzo seksowna. A seksapil to nasza broń kobieca...



PS2 & PSX Memory Card Station

Oto sympatyczne urządzonko dla posiadaczy konsol Sony i PeCetów. Wiadomo, że karty pamięci sporo kosztują (szczególnie te do PlayStation 2). Dlatego może warto zainwestować kasę w to urządzenie. A jak to działa? W sumie dość prosto. Memory Station składa się z dwóch części: głównej i przejściówki do karty pamięci. Część główną podłączamy do PeCeta kablem RS232 (damsko - męskim) przez port drukarki (tryb pracy drukarki musi być w biosie komputera ustawiony na ECP lub EPP, nie na SPP). Do części głównej podłączamy też zasilanie (zasilacz jest w pudełku). Jeszcze tylko instalujemy oprogramowanie z dołączonego Cedeka i Memory Station jest gotowe do pracy. Teraz kwestia przenoszenia danych z memorki na twardy dysk. Memorkę wpychamy do przejściówki i na kilka/kilkanaście sekund wkładamy do portu we włączonej konsoli (najlepiej jeszcze przed startem konsoli), w celu zachowania zawartości karty na przejściówce (dane muszą być odczytane w ciągu około minuty, w przeciwnym wypadku trzeba operację powtórzyć). Potem wyjmujemy przejściówkę wraz z kartą i wkładamy ją do gniazdka w Memory Station. Program na komputerze powinien już być włączony - naciskamy "Connect to Memory Card" i dane z memorki ładują się do komputera. Opisy save'ów wyglądają dość dziwnie. Jakieś znaczki, symbole, nie zawsze wiadomo, co się pod tym kryje. Teraz mamy takie możliwości: zapisanie na dysk pojedynczego save'a (File - Backup) lub całej karty pamięci (Memory Card - Backup). Ta druga operacja zajmuje dłuższą chwilę, szczególnie gdy karta jest zapełniona. Oczywiście pliki zapisane na dysku należy dobrze opisać - lepiej wiedzieć z jakiej gry pochodził dany save. Wgrywanie save'ów z komputera na kartę pamięci odbywa się podobnie. Możemy przywrócić na kartę zapisaną wcześniej zawartość (Memory Card - Restore) lub pojedynczego save'a (File - Restore). Trzeba jednak pamiętać o tym, że zachowaną wcześniej zawartość całej karty pamięci, najlepiej jest wgrywać na tą samą kartę, z której została zgrana. Gdy chcemy ją wgrać na inną kartę, należy po wgraniu wykonać następujące czynności : włączyć konsolę bez karty pamięci, wejść w Browser i dopiero teraz włożyć kartę pamięci i wykasować z niej save o nazwie "BIEXEC-SYSTEM".



Teraz kwestia przenoszenia danych z memorki na twardy dysk. Memorkę wpychamy do przejściówki i na kilka/kilkanaście sekund wkładamy do portu we włączonej konsoli (najlepiej jeszcze przed startem konsoli), w celu zachowania zawartości karty na przejściówce (dane muszą być odczytane w ciągu około minuty, w przeciwnym wypadku trzeba operację powtórzyć). Potem wyjmujemy przejściówkę wraz z kartą i wkładamy ją do gniazdka w Memory Station. Program na komputerze powinien już być włączony - naciskamy "Connect to Memory Card" i dane z memorki ładują się do komputera. Opisy save'ów wyglądają dość dziwnie. Jakieś znaczki, symbole, nie zawsze wiadomo, co się pod tym kryje. Teraz mamy takie możliwości: zapisanie na dysk pojedynczego save'a (File - Backup) lub całej karty pamięci (Memory Card - Backup). Ta druga operacja zajmuje dłuższą chwilę, szczególnie gdy karta jest zapełniona. Oczywiście pliki zapisane na dysku należy dobrze opisać - lepiej wiedzieć z jakiej gry pochodził dany save. Wgrywanie save'ów z komputera na kartę pamięci odbywa się podobnie. Możemy przywrócić na kartę zapisaną wcześniej zawartość (Memory Card - Restore) lub pojedynczego save'a (File - Restore). Trzeba jednak pamiętać o tym, że zachowaną wcześniej zawartość całej karty pamięci, najlepiej jest wgrywać na tą samą kartę, z której została zgrana. Gdy chcemy ją wgrać na inną kartę, należy po wgraniu wykonać następujące czynności : włączyć konsolę bez karty pamięci, wejść w Browser i dopiero teraz włożyć kartę pamięci i wykasować z niej save o nazwie "BIEXEC-SYSTEM".

To by było na tyle. Najfajniejsze jest oczywiście to, że posiadacze nawet skromnej wielkości dysków twardych mogą zapisać na nich dziesiątki tysięcy save'ów - o ile oczywiście jest to komuś potrzebne. Naszym zdaniem jest. Powiedzmy, że ma się oryginalnego pilota do PS2 i grę WWF Smackdown Just Bring It - tylko te dwa save'y zajmują około 75 procent pojemności karty. A co robić z powtórkami z Pro Evolution Soccer - też bywa ich niemało. Oczywiście zachowane save'y możecie wysyłać poprzez pocztę elektroniczną.

Memory Station ma też edytor saveów - program o nazwie: "frhed - free hex editor" i jeżeli ktoś się na tym rozeznaje, to może sporo namieszać w save'ach. Wszystko pięknie ale Memory Station ma jedną istotną wadę - nie jest w stanie odczytać i zapisać na karcie pamięci (a przynajmniej nam nie udało się go do tego zmusić) danych zapisanych przy pomocy innych urządzeń o podobnym działaniu, jak na przykład SharkPort do PS2, który jest dużo popularniejszy. A to dlatego, że Memory Station obsługuje pliki o rozszerzeniach: .PSU, .PS1, .PSD, .M8, .M1, .PSS, podczas gdy SharkPort odczytuje pliki o rozszerzeniu .SPS. Save'y do Memory Station znaleźliśmy tylko na www.gamesaves.de - to te, które mają w opisie EMS-Adapter (są kompatybilne z PS2 Memory Adapter firmy EMS), ale i tak nie wszystkie działają poprawnie. Zalecamy ostrożność i zachowywanie zawartości kart przed dogrywaniem nowych save'ów z Internetu. Memory Station ma jednak nad SharkPort'em jedną, obecnie już chyba mało istotną przewagę. Można zapisywać dane z kart pamięci do PSX'a (choć nie ze wszystkich - wieloblokowe nie zawsze działają poprawnie).

Na temat Memory Station wiecie już chyba wszystko, co trzeba. Teraz pozostaje zdecydować: kupić, nie kupić.

ShadowBlade Arcade Stick

Wydaje się, że czasy wielgachnych joysticków już dawno minęły, a ich miejsce zajęły praktyczne i wygodne joypady. I wszystko się zgadza, prócz tego, że do niektórych gier joypad nie jest najlepszym rozwiązaniem. Szczególnie do konwertowanych z automatów bijatyk, a żeby nie szukać daleko – do Virtua Fighter 4. Grać na padzie wprawdzie się da, ale sporo ciosów jest po prostu trudnych do wykonania i „nie wchodzą". Dla prawdziwych fanów wyjściem jest kupno Arcade Sticka, czyli gałki i przycisków na solidnej podstawie. Jednym z takich stiuków (tak, one ciągle są produkowane) jest ShadowBlade Stick. Solidna, metalowa konstrukcja zapewnia dużą stabilność, gałka sprawuje się rewelacyjnie, a przyciski rozlokowane po prawej stronie są... Analogowe – tak jak w Dual Shocku 2. Urządzenie wyposażone jest w funkcję auto-fire, istnieje także możliwość programowania własnych funkcji. Oczywiście, jest pewien minus – ShadowBlade niespecjalnie nadaje się do innych gier. Wystarczy pomyśleć o wyścigach.

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW WIPEOUT FUSION I SYPHON FILTER 3

Odpowiedzi na pytania z konkursu WIPEOUT FUSION: 1 - Firma, która stworzyła grę Wipeout Fusion to Psygnosis. 2 - Firma odpowiedzialna za szatę graficzną Wipeout i Wipeout 2097 to Designer's Republic. 3 - Wyglącem Wipeout Fusion zajęła się ekpia The Good Technology. Nagrody w postaci gier Wipeout Fusion wędrują do: Rafała Miecznika z Wołowa i Damiana Wendzonki z Poznania. Nagrody pocieszenia w postaci Reza wygrywają Dariusz Gloger z Poznania i Wojciech Piórkowski z Wrocławia.
Odpowiedzi na pytania z konkursu SYPHON FILTER 3: 1 - Jak nazywa się główny bohater serii Syphon Filter - Gabriel (Gabe) Logan. 2 - Jak nazywa się partnerka bohatera serii - Lian Xiang. 3 - Finałowym bossem z pierwszej części gry jest niejaki Rhoemer. Nagrody lecą do Radosława Błaszczyka z Oleśnicy i Rafała Mazura z Przyszowic.
Dziękujemy za udział w konkursach i powodzenia w następnych!

Nintendo®

UWAGA
POKéMON MINI
MA GŁÓD GIER

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wroclaw
tel. 071/339 78 02

NAJMNIEJSZA NA ŚWIECIE KONSOLA DO GIER

Nie tylko najmniejsza na świecie konsola do gier ale także najbardziej zadziwiająca. Wybierz swoją grę i niech rozpocznie się zabawa !

CZTERY WSPANIAŁE GRY DO WYBORU

Zegar
Wibracje
Czujnik ruchu
Podczerwień

Pokémon mini™

Pokemon miniTM © 2001 Nintendo © 2001 Pokémon © 1995-2001 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Pokémon Pinball miniTM © 2001 Pokémon / Nintendo © 1995-2001 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Pokémon Party mini TM Pokémon Żany Cards TM Pokemon Puzzle Collection TM © 2001, 2002 Pokémon / Nintendo © 1995-2002 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

PIERWSZA GRA NA PLAYSTATION 2 PO POLSKU!

PlayStation®2

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
179,90 ZŁOTYCH

Koniecznie zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła

WALCZ Z GŁOWĄ!

Poznaj Baldur's Gate: Dark Alliance - najbardziej niesamowite połaczenie gry akcji i RPG. Przenieś się do Zapomnianych Krain, wyrusz na spotkanie nieżwykłych przygód. Eksploruj niezliczone krainy i podziemia Zapomnianych Krain, stocz porywające pojedynki z najbardziej przerażającymi bestiami. Rozkoszuj się doskonałą grafiką i efektami czarów. Delektuj się profesjonalną wersją językową przygotowaną przez zespół CD Projekt. Zostań niezwyciężonym wojownikiem!

FORGOTTEN REALMS
Baldur's Gate™
DARK ALLIANCE

Zapomnij o wszystkim co widziałeś...

Interplay™ BLACK ISLE STUDIOS™ OFFICIAL WIZARDS OF THE COAST LICENSED PRODUCT DUNGEONS & DRAGONS developed by snowblind studios

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

www.interplay.com/bgdarkalliance

Baldur's Gate: Dark Alliance © 2001 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Baldur's Gate, Dark Alliance, Forgotten Realms, The Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons, the D&D logo, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used by Interplay under license. All Rights Reserved. Snowblind Studios and the Snowblind Studios logo are trademarks of Snowblind Studios. All Rights Reserved. Black Isle Studios and the Black Isle Studios logos are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Exclusively licensed and distributed by Interplay Entertainment Corp. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners. " " and "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.